スクウェア新ブランド設立&新作3タイトル発表!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年11月8日発行(隔週金曜日発行)第2巻第21号通巻29号

電撃 PlayStation プレイステーション

Vol.33
1996 11/8
定価490YEN

ダービースタリオンPS版画面緊急入手!

徹底攻略

女神異聞録ペルソナ

●封神具合体の法則&カジノ必勝法徹底攻略!

ヴァンダルハーツ
ヒロインドリーム
スターグラディエイター

独占スクープ

セイバーマリオネットJ
爆れつハンター
ルシファード
HAUNTEDじゃんくしょん

年末に向けてますます充実!

美少女G熱愛特集

エターナルメロディ
ありすインサイバーランド
プリンセスメーカー
ドラゴンナイト4
同級生2

ファイナルファンタジーVII

●初公開の戦闘システム&神羅カンパニーの実体に迫る!

新スーパーロボット大戦

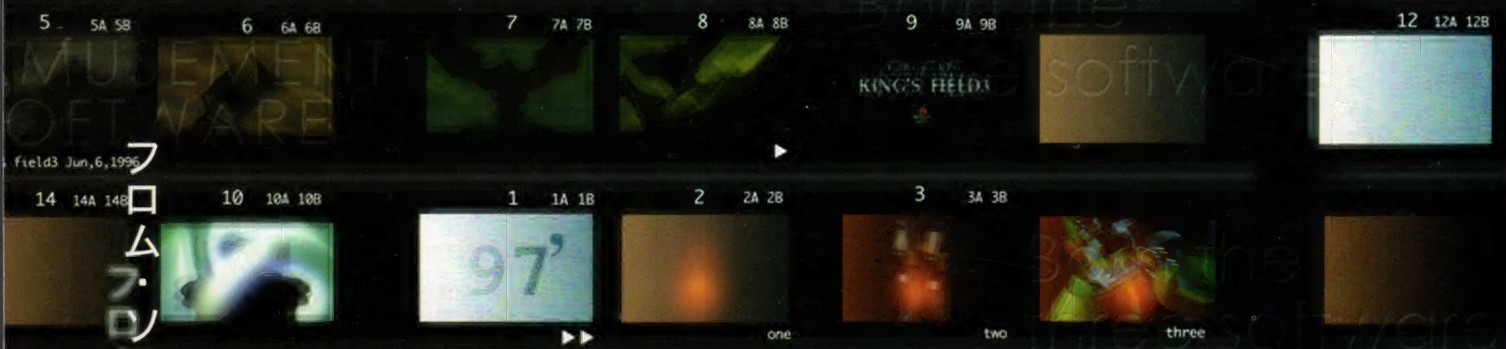
●最新サンプルロム緊急入手で新情報大量公開!

サガ フロンティア　アークザラッドII　バイオハザード2　闘神伝3

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

FROM SOFTWARE

ユーザーサポート/03.3320.6031(月〜金/13：00〜17：00)



フロム・ソフトウェアの進化論。

フロム・ソフトウェアは、プレイステーションでゲーム業界に初参入し、'94年にキングスフィールドを発売。
早くも翌'95年には「2」を、そして今年には「3」を発売することができました。
この「3」の発売までは1年1作品のペースで行っていた開発環境も、今ではより多くのソフトを提供していくための環境に整えつつあります。

現在、この環境において、来春発売を目標に新しい視点から制作を始めたＮＥＷＲＰＧを開発中。
また、来年夏発売を目標に新システムのメカシミュレーションゲームの開発も始まっています。そして、さらに冬には・・・と、新タイトルの研究開発が常に行える体制が出来ています。

常に進化する技術力。

これが新しいフロム・ソフトウェアの大きな目標です。

'９７年春　魔界シミュレーター「SHADOW TOWER」
'９７年夏　戦闘メカシミュレーター「ARMORED CORE」
※ PlayStasionEXPO '96－ '97（11月1〜4日）で初公開

PlayStation™

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

T1024572110492

電撃PlayStation Vol.33

平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年11月8日発行(隔週金曜日発行)第2巻第21号通巻29号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業

定価490円(本体価格476円)

雑誌 24572-11/8

©Media Works 1996　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan

スクウェア新ブランド設立&新作3タイトル発表!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1996年11月8日発行(隔週金曜日発行)第2巻第21号通巻29号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.33

1996 11/8

定価490YEN

ダービースタリオンPS版画面緊急入手!

徹底攻略

女神異聞録ペルソナ

●封神具合体の法則&カジノ必勝法徹底攻略!

ヴァンダルハーツ
ヒロインドリーム
スターグラディエイター

独占スクープ

セイバーマリオネットJ
爆れつハンター
ルシファード
HAUNTEDじゃんくしょん

年末に向けてますます充実!
美少女G熱愛特集
エターナルメロディ
ありすインサイバーランド
プリンセスメーカー
ドラゴンナイト4
同級生2

ファイナルファンタジーVII

●初公開の戦闘システム&神羅カンパニーの実体に迫る!

新スーパーロボット大戦

●最新サンプルロム緊急入手で新情報大量公開!

サガ フロンティア　アークザラッドII　バイオハザード2　闘神伝3

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.33 最新特報 FFVII 新スーパーロボット大戦 サガフロンティア

発行：メディアワークス

PlayStation
最終回

PLAY! PlayStation 96

● 行け! SCE3姉妹 ●

私たち普通の女の子に戻ります。ムリだ。── の巻（最終回）

SAE「何で私たちがクビなのよ!」
ERI「信じらんない～」
CHIE「あ、SCEの小山だわ!
理由を吐かせてやる!」
小山「これはこれは三姉妹の
皆さんお集まりですね。
ではまた来月!」
SAE「終わるな!」
小山「そうですか。では早速、
お手紙を読んでいきましょう」
CHIE「クビの理由答えなさいよ」
小山「まずはバンダイから。
『オウバードフォースの開発中に
クーラーが壊れました。
ビル内の扇風機を全部集めたら
360度から風が来て
気持ち悪くなりました』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
SAE「小山!あんたムカつくのよ!」
小山「なるほど。・・・じゃあ、
みんなで歌いましょう!ラララ～」
CHIE「歌うな!」
小山「笑いましょう!ハハハ!」
ERI「笑うな～」
小山「ねぇ・桑にゃん。
では次のお手紙。
スタグラのカプコンからです。
『プロデューサーAは
突然現れます。バイオハザードの
犬よりも突然現れます。
そして徹夜続きでボロボロの
企画担当にもっともっと仕事をさせます。
ひどい人です。グスン』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
SAE「ラチ開かないわね」
CHIE「こいつに聞いても無理かな?」
小山「そうですか。そんなに理由が
聞きたいのですか。
じゃあ、お話ししましょう。
今日皆さんにお集まりいただいたのは
他でもありません。私の晴れ姿を見て
いただきたかったのです。
かっこいいいぞ小山!では次のお手紙」
SAE「・・・・・・」
小山「コンパイルからですね。
『ぷよ通決定版には、
ばよえーんツアーの
秘蔵テクニックも
ムービーで入れたのだ。
ぷよまん の売れ行きも
順調だ。
ヤングレディに
大人気だ。
ちなみに合い言葉は
『いくぜ!ぷよステーション』だ。
パクリだ。すいません』
ほう、ほう。それはおもしろい
ゲームになりそうですね」
CHIE「帰りましょう・・・」
小山「ちょっと待った。なるほど、
皆さんのおっしゃっていることは
よーく分かりました。
要するに銅像を建てて欲しいって
ことですね。それなら簡単です」
ERI「違う～」
というわけで3日後に
三姉妹の銅像は完成した!
ちなみにクビの理由は仮面が
ダサイからなのだ!石井君、反省したまえ。
次号からは、今週大活躍、
小山氏司会の新企画
「プレイステーション・クラブ」が始まる!
クラブの会員が毎月1万人づつ増えないと
即打ち切りになってしまうという
ドラスチックな企画だ。見逃すなよ!
行け!SCE三姉妹。完。

PlayStation EXPO '96~'97

幕張メッセ:5・6ホール

11月2日（土）10:30～17:00
11月3日（日）10:30～17:00
11月4日（月）10:30～16:30

入場チケットは、プレイステーションEXPOの雑誌広告、または関東近郊の
プレイステーション取扱店に設置されているチラシに付いています。
お問い合わせは「PlayStation EXPO '96~'97」事務局 Tel.03-3573-2856
（10:00～17:30、土・日・祝日は休業）

プレイステーション・クラブ会員特典
プレイステーション・クラブの会員の方々は、入口でメンバーズカードを見せれば入場できるぞ。
さらに、もれなく特製メンバーズカードホルダーをプレゼント!

定番大好き
SAE のオススメ

アークザラッドII
RPG
標準価格5,800円（税抜）
11月1日発売
©Sony Computer Entertainment Inc.

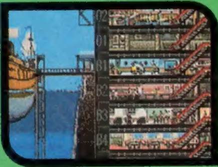
ぷよぷよ通　決定盤
アクションパズル
標準価格4,800円（税抜）
11月15日発売
©COMPILE 1996

ナムコミュージアム VOL.4
バラエティゲーム
標準価格5,800円（税抜）
11月8日発売
© 1996 NAMCO LTD.

シミュレーション大好き
CHIE のオススメ

オウバードフォース
3Dポリゴンシミュレーション
標準価格6,800円（税抜）
初回生産限定
オウバードフォースガイドブック付き、
ピクチャーCD仕様
絶賛発売中
©BANDAI 1996

怪獣戦記
シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
11月15日発売予定
©（株）プロデュース



The Tower BONUS edition
シミュレーション
標準価格6,800円（税抜）
11月1日発売
©OPeNBook 9003,inc 1996

格闘大好き
ERI のオススメ

スター グラディエイター
3D対戦格闘
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
©CAPCOM CO.,LTD.
1996 ALL RIGHTS RESERVED

SCPH-5000

新発売
標準価格19,800円（税抜）

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation[illegible]情報をお届けする。Sony Computer Entertainment Inc. のホー[illegible]ージです。

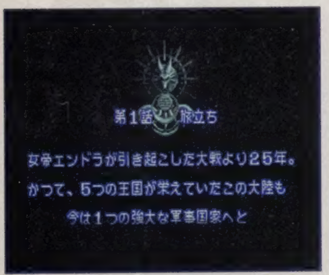
"PS" マークおよび "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 ●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーション[illegible]ンター 03-3475-7444

ARTDINK
WGC WORLD GAME COLLECTION
神話よりも壮大に。伝説よりも深遠に。
運命の輪は、いま廻りはじめる。
XXI
THE WORLD
[THE WORLD：世界]
総合や完成、結論を示す。
世界は、あなたの答えを待っている。
伝説のオウガバトル
Ogre Battle
QUEST
Copyright ©1996 by Artdink. © QUEST
●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Copyright © Artdink.

あの伝説が、いま、プレイステーションで甦る。

PlayStation™

壮大なRPGのストーリー性と、シミュレーションゲームのおもしろさ。
さらに輝きを深めた『伝説』が、フィールド上でのセーブの実現など、プレイを盛り上げる
数々の新機能を追加して、この秋待望の登場。



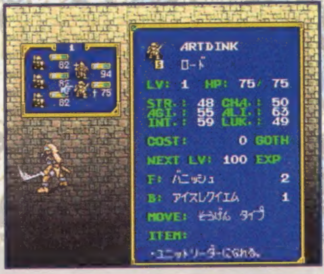
●深みのある物語にプレイヤーを
引き込むストーリー紹介オートデモ

●視点の切り替わる迫力の戦闘シーン

●あなた自身の心が投影される
キャラクターメイキング

●あなたの選択によって変化する
ストーリー

●移動先の連続指定やトップビュー
モードの追加による戦略性の向上



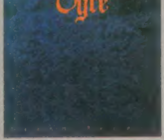
●ステータス表示時における
各キャラクターのアニメーション

絶賛
発売中

シミュレーションRPG
標準価格5,800円(税抜)

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 2ブロック

「伝説のオウガバトル・オリジナルテレホンカード」プレゼント
お買い上げの方の中から、抽選で50名様に、22枚の絵柄の中から、あなたの運命を暗示するオリジナルテレホンカードを5枚セットでプレゼント。詳しくは、パッケージ内の応募方法をご覧ください。



『Ogre ～GRAND REPEAT～』
オープニングテーマ「GRAND REPEAT」
収録の音楽CD発売中!
好評発売中　定価3,000円(税込)
発売元：(株)データム・ポリスター　DPCX-5081

伝説のオウガバトル 公式ガイドブック
ファン必読！アイテムの入手方法やマップ別攻略法など、
ゲームの真価を存分に楽しむための公式ガイドブック！
好評発売中　定価1,650円(税込)
発売元：株式会社ゼスト 出版事業部　TEL:03-5543-0616

※ワールドゲームコレクションとはアートディンクのプロデュースによる国内外の秀作ゲームシリーズです。

〒261千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル TEL.043-270-2010　株式会社アートディンク

Virgin
INTERACTIVE
entertainment
深度4000メートルのハマリ具合。
ゲームじゃなきゃイケない深さ
ディープじゃなきゃハマれないストーリー
一度潜ったらもう戻れない
神秘に包まれた深海を舞台に、いくつもの謎をくぐり抜け壮大な世界へと迫る3Dアドベンチャーゲーム新登場。
★Internetでも楽しめる「THE DEEP」のホームページ開設!
http://www.factcomm.co.jp/deep
●1プレイヤー／メモリーカード（1～3ブロック）●定価¥5,800（税別）
NOW on sale
THE DEEP
失われた深海
PlayStation
ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社
©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Inc. ©Copyright 1996 Marionette Inc.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

CONTENTS & GAME INDEX

1996 11 8
Vol.33

巻頭特報

電撃特報1 セイバーマリオネットJ …… 8
電撃特報2 爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって …… 12
電撃特報3 ルシファード …… 16
電撃特報4 HAUNTEDじゃんくしょん …… 18
新スーパーロボット大戦 …… 20
アーク ザ ラッドII …… 26
バイオハザード2 …… 30
闘神伝3 …… 32
バウンティソード …… 34
レイジレーサー …… 36
ライトニングレジェンド …… 38

特別企画 スクウェアSPECIAL

ファイナルファンタジーVII …… 52
サガ フロンティア …… 60
新ブランド・AQUES(アクエス)発足&3タイトル発表 …… 66
[スーパーライブスタジアム、プロロジック麻雀 牌神、グランドチャンピオンズラリー]

特集 I

美少女系ゲームならこのコーナーでOK♥ 電撃Play Station-G

エターナルメロディ …… 72
プリンセスメーカー …… 78
同級生2 …… 82
ドラゴンナイト4 …… 86
ありす イン サイバーランド …… 90
ぷよぷよ通 決定盤 …… 94
●中友子さん(紐緒結奈役)をゲストに迎えて今回も大サービス!!
Nonstop!ときめきメモリアル …… 96

特集 II

知りたいソフトのアソコをトコトン 電撃Play Question

ぽじっと
ヒロインドリーム
サイキックフォース
アイドル雀士スーチーパイII
ほか …… 115

特集 III

人気の大作を中心に総力を結集して攻略 攻略Station

女神異聞録ペルソナ …… 154
スターグラディエイター …… 164
ヴァンダルハーツ …… 170

新作ソフトレビューtheDEEPER …… 106
ビックリPS新記録 …… 110
[読者イラスト]4色奴隷 …… 112
ウラワザデータベース …… 126
[まんが]アークザラッドIIはじめて物語 …… 127
電撃コラムス …… 131
[読者ページ]PSの奴隷 …… 135
読者アンケート …… 146
読者プレゼント …… 147
新作ソフトステーション …… 185
NEXT WAVE? …… 196
電撃ランキングステーション …… 198
PS移植化計画Ver.2.0 …… 199
プレイステーション・エキスポ特集 …… 202
電撃NEWS STATION …… 204
新作ソフトスケジュール …… 208

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッドII …… 26, 127
I. Q (Intelligent Qube) …… 195
アイドル雀士スーチーパイII Limited …… 121
アサルト リグス …… 107
アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥ …… 109
ありす イン サイバーランド …… 90
eexy life EAST END×YURI …… 108
AIRGRAVE(エア・グレイブ) …… 193
エイリアン トリロジー …… 196
エターナルメロディ …… 72
オウバードフォース …… 108

か
カオス コントロール …… 125
金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇 …… 195
グランド・チャンピオンズ・ラリー …… 66
クレイジー イワン …… 107
ゲゲゲの鬼太郎 …… 193
子育てクイズ マイエンジェル …… 193

さ
サイキックフォース …… 120
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS …… 8
サガ フロンティア …… 60
The Tower Bonus Edition …… 190
THE DEEP～失われた深海～ …… 122
地獄先生ぬーべー(仮) …… 193
ジョッキーゼロ …… 109
新スーパーロボット大戦 …… 20
水滸伝・天命の誓い …… 123
スーパーライブスタジアム …… 66
スターグラディエイター …… 106, 164
ゼイラムゾーン …… 188
セクシーパロディウス …… 107
ソウルエッジ …… 192
続ぐっすんおよよ …… 124

た
ダービースタリオン(仮) …… 194
チョロQ 2 …… 191
DEATH WING(デスウィング) …… 108, 124
同級生2 …… 82
同級生麻雀 …… 193
闘神伝3 …… 32
童夢の野望～FI GP NIPPONの挑戦 …… 108
ときめきメモリアル～forever with you～ …… 96
ドラゴンナイト4 …… 86

な
Nage Libre(ナージュリーブル)～螺旋の相剋～ …… 195
ネオリュード …… 187
Not Treasure Hunter …… 193

は
ハームフルパーク …… 185
バイオハザード2 …… 30
バウンティソード・ファースト …… 34
爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって 12
爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる …… 15, 108
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～ …… 108, 170
PIT BALL(ピットボール) …… 195
ビルクラッシュ …… 108
ヒロインドリーム …… 116
ピンボールファンタジーデラックス …… 108
ファイナリスト …… 196
ファイナルファンタジーVII …… 52
フィッシュ・アイズ …… 125
ブシドーブレード …… 192
ぷよぷよ通 決定盤 …… 94
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 …… 78
ブレインデッド13 …… 107
プロロジック麻雀 牌神 …… 66
ヘブンズゲート …… 189
HAUNTEDじゃんくしょん …… 18
ぽじっと …… 115
本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン …… 109

ま
MEGATUDO2096 …… 107
女神異聞録 PERSONA …… 154

ら
ライトニングレジェンド …… 38
ルシファード …… 16
LULU(ルル) …… 109
レイジレーサー …… 36
レイストーム …… 186

電撃特報 1

開発画面独占公開!

「爆れつハンター」の原作者としてもおなじみのヒットメーカー、あかほりさとる氏の連載小説に端を発し、OVA、コミックス、そしてTVアニメと、さまざまなメディアで大ブレイク中の人気作品『セイバーマリオネットJ』が、3D純愛対戦格闘ゲームとしてPSに登場。乙女たちの戦いは、ますますヒートアップ!!

セイバーマリオネットJ

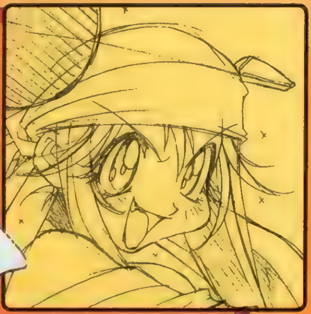
SABER MARIONETTE J

ゲーム化緊急発表!

©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京
※ゲーム画面および仕様についてはすべて開発中のものです。

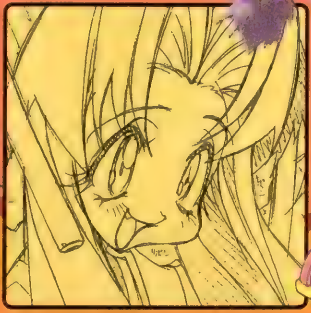
セイバーマリオネットJ
BATTLE SABERS

ジャンル	3D純愛対戦格闘ACT	価格	未定
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		2P対戦可



チェリー

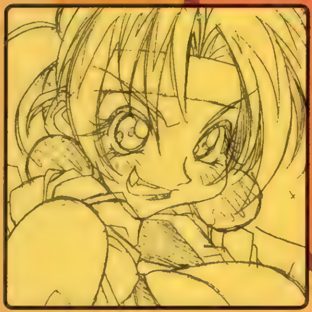
ライムとは対照的な、おしとやかで家庭的な世話女房タイプ。でも、小樽に心底惚れているのはライムと同じである。ゲームでは打撃技と、飛び道具を中心に闘う。得意技は、恥じらいパンチ、掌底、フライパン殴りなど。



子供のように無邪気で元気な性格がチャームポイントの彼女。ゲームでは素早い動きと空中技を中心とするキャラとなっている。得意技は急降下パンチ、ダッシュパンチ。

ライム

小説では、PSで表現するのがはばかれるほどのお色気で小樽に迫るブラッドベリー。はたして彼女のエンディングがどのようになるのか、気になるファンも多いのでは？　性格的には姉御肌で意外に頼りになる女性でもある。ゲームでは打撃と投げ技を中心に闘うキャラとなっている。得意技はハンマーキック、巴投げ、大回転たたきつけ。



ブラッドベリー

小樽を巡る ラブラブバトル

男しかいない不思議な仮想世界テラツーにある、江戸時代によく似た生活様式の国ジャポネス。ここで暮らすごく普通の少年、間宮小樽（右のキャラ）。彼がふとしたきっかけで、感情を持つ女性型アンドロイドのライムと巡り合うことから始まる大騒動。というのが小説の設定だが、ゲームの基本設定もこれとほぼ同じ。いきさつは各人各様だが、登場するキャラたちは、すべて小樽に惚れてしまう。そこで誰が小樽のパートナーに相応しいのかを、バトルで決めようというのがこのゲーム。まずは『闘神伝』でもおなじみの、ことぶきつかささんのキャラ選択画面の原画とともに各キャラを紹介しよう。

気になるゲームシステムを徹底チェック!!

パーツ変更が新しい!!

ゲームキャラがセイバー（アンドロイド）である設定を生かし、この作品では対戦前にキャラクターのボディーパーツを変更できるシステムが採用されている。つまり同じキャラでも、パーツの組み合わせによって、攻撃の当たり判定やダメージ、そして動きなどが変化し、それによってまったく別の戦い方が要求されてくるのだ。このパーツチェンジシステムによって生み出される、バリエーション豊かな闘いは、これまでの格闘ゲームにはなかったおもしろさを感じさせてくれること請け合い!!

ちにみに用意されているパーツはパンチ2種、キック2種、ジャンプ関連2種の計6種類。またこれ以外にも、強力な威力を誇る「隠しパーツ」が存在するらしい。

ド肝を抜く派手な演出

この作品のもう1つの見所といえば、やはりその演出効果だろう。セイバー同士の闘いということもあって、技の1つ1つがとにかく派手。いわばアニメのような、魅せるアクションを追求しているわけだ。キュートかつセクシーなセイバーたちの人間離れした動きは、現在主流のリアル対戦格闘とは、また違った興奮をプレイヤーに与えてくれるはずだ。

また、物語と同様にセイバーたちには乙女回路が搭載されている。敵の攻撃を受けて怒りゲージがたまるとこの乙女回路が発動し、攻撃力が倍増!!　さらに通常では使えない超必殺技が使用可能になるといった演出もある。しかも必殺技が決まった瞬間には、視点切り替えによるリプレイが行なわれる。

ルクス

ガルドランドのマリオネットの1人。知的な容貌に相応しく、主にスパイエ作などの情報部門を担当するのが彼女である。性格はクール。ゲームでは飛び道具と打撃技を中心として闘うキャラとなっている。得意技は掌底、平手打ち、あびせ蹴りなど。

パンター

ガルトランドのマリオネットの1人。性格は天邪鬼で意地っぱり。ちょっとしたことですぐ熱くなる。でも実は純真な一面もある。ゲームでは飛び道具と投げ技を中心に闘うキャラとなっている。得意技は鉄球大車輪、目から怪光線、ネックハンキングなど。

ティーゲル

小樽たちの住むジャポネス侵略を企む、ガルトランドの独裁者ファウストに仕える3体のマリオネットたちのリーダー格。キツそうな外見とは裏腹に、けっこう健気なところもある女性だ。ゲームでは素早い動きと飛び道具を中心に闘うキャラとなっている。得意技はダッシュ手刀、メス、ムチなど。

ゲームを始める前に「セイバー」を知る!

『セイバーJ』メディアミックスガイド

TV

10月から始まったTVアニメ版「セイバーJ」はもう見たかな？毎週火曜日夜6時からテレビ東京系で見ることができるぞ。まだのキミ、今からでも遅くはない。[illegible]と活躍する、ライムや小樽たちをチェック！

VIDEO・LD

「セイバーJ」の元となったのが、OVA「セイバーマリオネットR」。全3巻がバンダイビジュアルより、¥5,800(税抜)にて発売中。「J」とはひと味違ったライムたちの活躍も一足先に楽しんでみては？

NOVEL

原作のあかほりさとる先生が書いた小説「セイバーJ」が、月刊ドラゴンマガジンで好評連載中。単行本は1〜3巻まで出ている。また長谷川[illegible]先生の「セイバーR」(全2巻)も発売中。どちらも富士見書房から。

電撃特報 2

〈麻雀につづいて AVGでも大活躍!!〉

『まあじゃんすぺしゃる』でPSへ登場した「爆れつハンター」だが、早くも第2弾のタイトルが発表!! 次なる舞台は、オリジナルストーリーのAVG。おなじみ法族狩りのメンバー、今度はどんな冒険を繰り広げるのか!?

爆れつハンター
～それぞれの想い…のわぁんちゃって～

『それぞれの想い…』では、コマンド選択でストーリーを進めるAVGだけではなくて、RPGみたいな戦闘も取り入れられている。プレイヤーは基本的にキャロットだけを担当して、攻撃、防御といった行動を入力。だけど、いつもやりたい放題のキャラだけに、なかなか真面目に戦闘とはいかないらしい。勝手に女の子を口説きはじめちゃうなんていう、意表をついた展開もあるのだ。『爆れつ』ならではのイカス戦闘に期待しよう。

戦闘シーンも個性バツグン!

爆れつハンター
～それぞれの想い…のわぁんちゃって～

ジャンル	AVG	価格	予価¥5,800円
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年2月予定		

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー BANPRESTO 1996

新作ストーリー &ＰＳオリジナルのキャラも登場!!

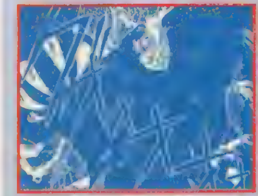
今回の彼らの任務は、７年前の大火で消失したはずのダマンドの森が、突如復活した事件の調査。ビッグ・マムの命を受けて現地へ向かうキャロット、マロン、ティラに、ダマンドの森でただひとり生き残った少女、シャールが同行することに…。ダマンドの森で彼らを待つのはどんな出来事か!?

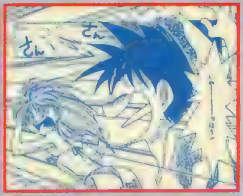
おなじみの人気キャラが総出演!!（予定）

キャロット・グラッセ

ナンパでスケベで女好きという、困った主人公。法を犯したソーサラーに報いを与える法族狩りの一員。一見、何の取り柄もないのだが、魔法を吸収して獣人化するというスゴイ能力を持つ。

◀ナンパにかける情熱と、ふられてもめげない生命力なら、誰にも負けない。





マロン・グラッセ

キャロットの弟。ごらんのとおりの美形だが、ブラザーコンプレックスの域に達するほどの兄思いで、女性への興味はほとんどなし。呪符を操る東方魔術の使い手だ。

ティラ・ミス

キャロット、マロンと行動をともにする法族狩りのメンバー。トレードマークの眼鏡と赤いコートを脱ぎ捨てれば、つむぎ糸と鞭を武器に悪い法族に仕置きを与える女王様モードに変身（？）する。キャロットに想いを寄せるが、いまいち素直になれず。

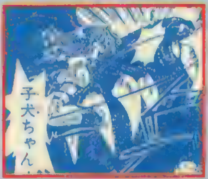
ショコラ・ミス

ティラの姉。キャロットをダーリンと慕い、積極的にアプローチをかける。帽子をかぶると、冷酷非情な法族狩りに豹変する。

ガトー・モカ

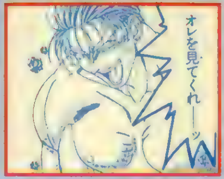
ショコラとともにキャロットたちのサポートにつく法族狩りメンバー。人並はずれた筋肉と怪力が武器。

▲キャロットを傷つける者は絶対にゆるさない。



▲獣人化したキャロットを鎮めるのも彼女の役目。

▲すべてを貫く針金を、自在に操って悪を討つ。



▲鍛え上げた肉体美を誇示するのが趣味の、兄貴系のヒト。

［こんなキャラも登場か…!?］

左で紹介している主人公たちの他にも、原作やアニメのファンならおなじみのキャラクターが登場する予定。この中から誰が登場するかはまだわからないけど、ここではコミックに登場する人気キャラたちを紹介しておこう。

➡ドーター

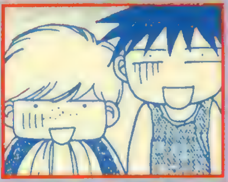
キャロットたちにビッグ・マムからの指令を伝える、神出鬼没のカワイイ女の子。絶滅した有翼人の生き残り。

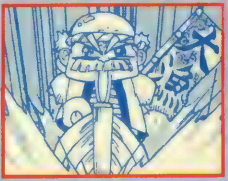
⬅ビッグ・マム

庶民を苦しめる法族を処刑するソーサラーハンターの元締め。キャロットたちに対しては、その名のとおり母のような優しさを見せる。ただし、年齢の話は禁句である。

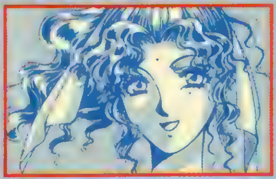
➡ポテー・チップス＆じい

性格はキャロットとほとんど一緒のポテーに、その成長を見守るじいのお邪魔キャラコンビ。いちおう法族だが、たいした魔力はないので法族狩りの対象外。超カワイイお母さんがいる。



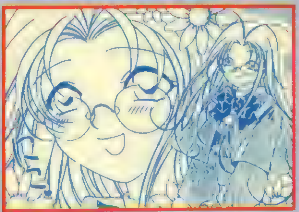


⬇ミルフィー・ユ



見た目はニューハーフのお兄さんだが、ビッグ・マム直属の最強親衛隊ハズ・ナイツのひとり。

➡シナモン・コーチャ



自己紹介に一晩かかるほどマイペースなメガネっ娘。しかしその実体は、光速を超えるといわれる技を持つハズ・ナイツの一員である。

爆れつハンター
まあじゃんすぺしゃる

も、ついに発売!!

というわけで、「爆れつ」ファンなら「それぞれの想い…のわぁんちゃって」の前に、こちらもプレイしておこう。なにしろ、この「まあじゃんSP」のストーリーモードも、ゲームのためのオリジナル。奪われた魔導器"守護七牌"の行方を追うキャロットたちの前に、おなじみのキャラたちが現れて麻雀勝負を挑んでくるのだ。

爆れつハンター
まあじゃんすぺしゃる

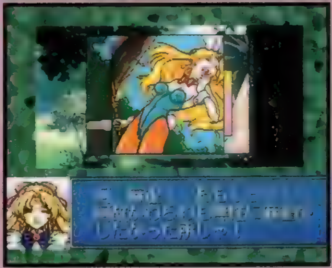
ジャンル	TBL	価格	¥5,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	10月25日(発売中)		

一局目 謎の雀荘で勝負!

守護七牌を盗みだした2人組の犯人の足跡を追って、キャロット、マロン、ティラの3人が森の中へと進んでいくと、そこにはなぜか豪華な雀荘が。なにか情報を得られないかと中に入った彼らに、雀荘の主人が交換条件として麻雀勝負を挑んでくる。彼は守護七牌の魔力で操られており、それを解くには麻雀で勝つしかないのだ！

四局目 あぶないバニーガール

徹マン勝負でフラフラのマロン、ティラに、ぐっすり眠って元気なキャロット。そこに、バルバラが、バニーガール姿で登場！　いじめがいのありそうなキャロットに目をつけたのだ。もちろん彼女も守護七牌の魔力で操られている。やっぱり麻雀で勝って呪縛を解くしかないぞ。

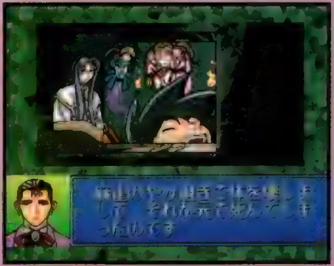


二局目 妹思いのお兄さん

さらに森のなかを進む彼らの前に、こんどは妹を守るために強くなりたいという気持ちを利用された、コウが立ちふさがる。

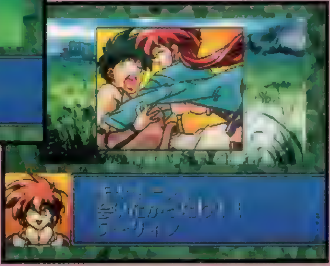
三局目 ユーレイ兄弟と対決!

森のなかで野営中、麻雀に未練を残した幽霊の兄弟が出現。熟睡するキャロットを横目に、マロンとティラは徹夜で麻雀をするハメに。



五局目 ガトー&ショコラ登場

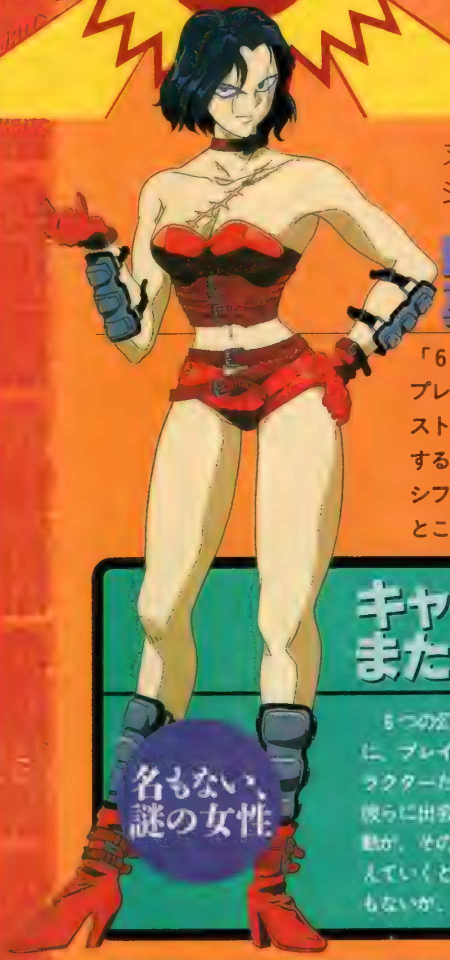
丘を行く3人の行く手に、キラリと光るものが。それは熱心にポージングの練習をするガトーの鏡だった。守護七牌に操られたガトーとの麻雀勝負に勝ったあとで、キャロットを心配して追いかけてきたけど、いつのまにか追い越してしまっていた（なんのこっちゃ）ショコラが仲間に加わり、プレイヤーキャラとして選択できるようになるのだ。



電撃特報3

6つのルシファー 6つの幻想世界

数々の人気パチンコソフトで知られるティー・イー・エヌ研究所が、放つ完全オリジナル・サイコロジカルRPG！　RPGにおける「自由度」というテーマに徹底的にこだわった、大胆かつ斬新なゲーム性とシステムは要チェックなのだ。6つの幻想世界を旅し終えたとき、キミの目の前に、一体どんな世紀末が……？



名もない、謎の女性

RPGにおける「自由度」に真正面から取り組んだ意欲作

「6つの幻想世界を旅する中で、プレイヤーがとった行動によってストーリーやエンディングが変化するマルチシナリオRPG」。『ルシファード』をひと言で表現するとこうなる。ただし、プレイヤーの行動は完全に自由なのだが、その自由には必ず責任というものがついて回る。「後悔先に立たず」。何事も慎重に進めねば……。

▶最初の幻想世界、NEOミカドで出会うロボット。壊す？　それとも話をする？

キャラクターとの関係もまた、完全に自由なのだ

6つの幻想世界を旅するうちに、プレイヤーは数多くのキャラクターたちと出会っていく。彼らに出会ったときにとった行動が、その後の展開を大きく変えていくということは言うまでもないが、それぞれのキャラクターごとにこと細かい設定が用意されているので、相手に対してどんな行動をとったらよいのか、よく考えなければならない。何も考えずにいきなり「ブチ殺してしまおう！」というのはチト安易すぎるぞ。また、ある世界では「悪」であることが、別の世界では「善」であったりする。細かく情報を収集、分析していかないと、自分が望む展開に導くことはできないのだ。

左右のキャラクターは、最初の幻想世界、NEOミカドに登場する。女性の方は名前もわからないが、一体何者なのか？

謎の中年男 シバタ

LUCIFERD ルシファード ～世紀末への挑戦～

ルシファード～世紀末への挑戦～

ジャンル	サイコロジカルRPG	価格	¥5,800予定
メーカー	ティー・イー・エヌ研究所	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年2月予定		

©1996 ティー・イー・エヌ研究所/ホリ・クリエイティブ/フィルインカフェ

シード＝悪魔の種を求めを旅する…

フルポリゴンの自由な世界

基本画面はフルポリゴン！全方向に広がる世界!!

徹底した自由度というものを実現するためと、いかなる行動もすべてプレイヤーの責任であるということを強調するために、『ルシファード』のゲーム画面は、プレイヤーの視点から見た３Ｄ画面になっている。戦闘も、画面が切り替わることなく、そのままリアルタイムで『ＤＯＯＭ』タイプの戦闘に入るのだ（右の画面写真は戦闘中のもの。主人公＝プレイヤーなので、その姿がゲーム中に登場することはない）。一見、３Ｄアクションのようでもあるが、世界やキャラクター設定の細かさ、システムの独自性はまぎれもなくＲＰＧ特有のものだ。また、マップは広さよりも、ビルの中など、細部にこだわったデザインになっている。

ゲームの基本進行

心理テストのように何度でも遊べる！

「後悔先にたたず」ということわざどおり『ルシファード』の世界では、一度やってしまったことはやり直しがきかない。これを違う視点から解釈すれば、いわば『ルシファード』自体が巨大な心理テストの設問集で、プレイヤーの行動によって答えが導き出されると考えることもできるだろう。「サイコロジカル（心理学的）ＲＰＧ」とは、まさにこのことなのだ。

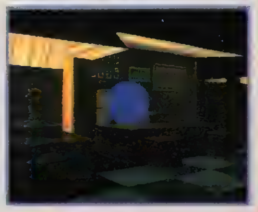
- NEW GAME：プレイヤーは現実世界にいる
- エリア１ NEOミカド：核戦争後の、荒廃した東京……
- ？？？
- ？？？
- ？？？
- ？？？
- ？？？
- GAME クリア：６つのエリアを回りきったとき
- マルチエンディング：現実世界の世紀末が決まる
- 再挑戦する⁇：キミ自身の世紀末を!!

それぞれのエリアは、ルシファーシードを手に入れればクリア。ＮＥＯミカド以降は、５つの世界、どこにでも行ける。

ＮＥＯミカド

1996年、核戦争勃発!?荒廃した東京は…

核戦争によって滅んだ地球上で、唯一残された人類生存可能な都市、ＮＥＯミカド。かつての新宿に作られたこのドーム型の居住空間は、ＭＯＴＨＥＲと呼ばれるコンピュータに管理された、完全なる平和が約束された犯罪のない世界なのだ。ゲームは、プレイヤーがこのＮＥＯミカドに転送されたところから始まる。ＭＯＴＨＥＲに登録されていないプレイヤーは、ここに存在を許されない犯罪者と見なされ、どこに身を潜めていても、常にＭＯＴＨＥＲからの追手がつきまとうのだ……。



▶どことなく屋台を思わせる建物の屋根。ルシファーシード探しはひと休みして、飲む？

鴨田　久氏インタビュー!!

『ルシファード』ディレクター（ティー・イー・エヌ研究所）

リセットがきかないＲＰＧで、「自由」を表現したかった

鴨田久氏（以下、Ｋ）：どんなゲーム機にも、リセットボタンがあるじゃないですか。あれが気になったんですよ。現実世界の「自由」には、必ず「責任」がついて回るのに、ゲームはリセットしてしまえばいい。でも、それじゃ本当の自由度を表現したことにはなりませんよね。そこから『ルシファード』はスタートしてるんです。

──かなり厳しいゲームになるんでしょうか？

Ｋ：そんなことはないと思いますよ。厳しくすることが目的でもありませんし。そういう方向じゃなくて、現実世界と同じようになんでもできるけど、それは全部キミの責任だよ、ストーリーもエンディングもキミの自由と責任で変わっちゃうんだよ、ということだけです。各エリアにはたいていボスがいて、そいつがルシファーシードを持ってるって場合が多いんですが、もしいきなりボスの居場所がわかって「倒せる！」と思ったら、ガツンといって、そのエリアをクリアしてしまうことも可能ですから。簡単ですよね（笑）。

──倒せれば、ですけど（笑）。

Ｋ：本当に、心理テストのような感覚で、自分の思う通りに進めていってもらえれば、それでいいと思うんです。攻略したいという方には武器合成システム（詳細は続報で）もありますから、じっくり楽しんでもらうこともできると思いますよ。

今はまだ……

◀まだまだ画面もシステムも開発中とのこと。ＲＰＧにおける真の自由とは？　この壮大なテーマに答えが出せるか？　続報に注目！

電撃特報4

業界初の4方向落ちもの[?]パズルゲームが出るぞ〜

ホーンテッド HAUNTEDじゃんくしょん

聖徒会バッジを追え!

「普通の落ちものパズルはもう飽きた〜」というキミにピッタリの新感覚ＰＺＧが登場!! ４方向から迫り来るボールの恐怖に、キミはどこまで耐えられるかな?

HAUNTEDじゃんくしょん
聖徒会バッジを追え!

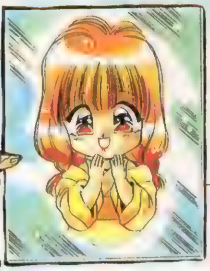
ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年1月17日		2P対戦可能

じゃんくしょんとは?

「HAUNTEDじゃんくしょん」は、「月刊電撃コミック ガオ!」(毎月27日発売)にて連載中の、夢来鳥ねむ先生の大人気コミックだ。ちょっぴり怖くてとってもコミカル…そんな原作の世界観は、今回発表されたこのゲームでも忠実に再現されているぞ。読んだことがない人は、単行本第①巻とナイスなタイミングで発売される第②巻(右ページ欄外参照)をあわせてチェックだ!!

にの君 CV：小島朋子

鏡子 CV：[illegible]



こんなのを待ってました!

新感覚&超爽快!!

 ©夢来鳥ねむ／メディアワークス

不敵なアイツらがゲームになった…！

あまたの学園怪奇現象を網羅すると言われ、恐山のイタコもビビる日本有数の大霊場・S東高校。この校内で活動する聖徒会執行部の3人が、7つ揃えればどんな願いもかなうという「聖徒会バッジ」を手に入れるため、お色気爆発(?)のトイレの花子さんや鏡の中のカワイイ少女など、学校七不思議にまつわる霊たちとパズルで勝負！　原作者・夢来鳥ねむ先生の理想をそのまま実現させたという超豪華な声優キャスティングも魅力だぞ。夢来鳥ファン、声優ファンにとってもこたえられない1本なのだ。

主役はもちろんこの3人!!

睦月（しづき）
CV：松本梨香

遥都（はると）
CV：松本保典

和御（かずみ）
CV：関俊彦

逆転の発想、ステージを回転!!

ステージ自体をクルクル回転させるというのがこのゲーム最大の特徴。だからボールだって上下左右の4方向から降って(?)きちゃうのだ。新感覚とはいえ、3段階の難易度設定と初心者モードが用意されているので誰でも楽しめる。同じ色を4個くっつけてボールを消していき、最後に聖徒会バッジを消せばステージクリア。連鎖を決めると超爽快だぞ!!

クルッとね♥

連鎖も!!

もちろん対戦だってアリ!!

友だちとでもCOM相手でも戦える対戦モードでは、ストーリーモードに登場する数多くの敵キャラも、マイキャラとして選択することができる。ルールは、よりたくさん消して「おじゃまボール」を相手に送りこみ、詰まらせた方が勝ちという、いたってシンプルなもの。もちろん、レベルに合わせたハンデ戦も可能だ。

好きなキャラよりどり!

赤マント
CV：置鮎龍太郎

花子さん
CV：宇和川恵美

理事長
CV：千葉繁

やみ子
CV：丹下桜

姐さん
CV：篠原恵美

委員会のおふたり
CV：田中一成

巨人君

電撃コミックス「HAUNTEDじゃんくしょん」第②巻は10月27日発売！（定価：¥560（税込）発行：メディアワークス／発売：主婦の友社）

新スーパーロボット大戦

新参戦ロボット、ゲームストーリー、そしてゲームシステムなど、知りたかった情報満載！　間近にまで迫ってきた新たなる戦いに備えて、ここを読み、しっかり予備知識を吸収しておくのだ！

SPTレイズナー

▲今なお根強い人気を誇るロボットアニメ。主人公エイジの乗るレイズナーは個別コマンドとして「V−MAX」を搭載。これを使うと、3ターンの間攻撃力と防御力が上昇するが、そのあと1ターン行動不能に陥ってしまうのだ。使いどころがカギとなる？

真・ゲッター1

▲パイロットに注目！　リョウの顔が原作版に変更されたのだ。しかし、乗っているのはリョウ、ハヤト、ベンケイの3人。前作までと同じで「ゲッターロボ號」とは直接関係はない。ちなみに「號」に登場していないベンケイは、なんと石川賢先生描き下ろしだ！

参戦ロボット続々判明！

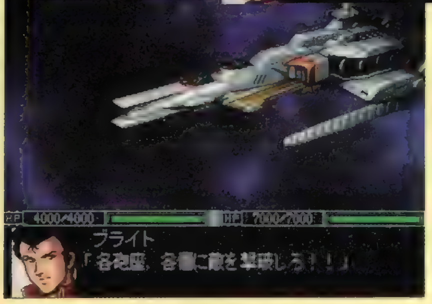
「トライダーG7」に続く初参戦ロボットは「SPTレイズナー」だった！　また、「機動戦士ガンダム〜逆襲のシャア〜」から、アムロたちも再登場。前作で人気のあった「真・ゲッター」の姿も確認でき、いよいよ「ロボット大戦」らしくなってきたぞ！

νガンダム&サザビー

◀「逆襲のシャア」時代のアムロとシャアも登場！　貫禄十分になって復活した！

αアジール

▶こちらも「逆襲のシャア」からクェス・パラヤ。前作では隠しキャラだったが、今回は通常キャラとして登場。



ラー・カイラム

◀ラー・カイラムがいるということは、大空魔竜と合わせて、今回も母艦は2機なのか？

新スーパーロボット大戦

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	12月13日予定		

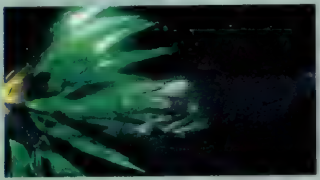
Ⓒ葦プロⒸサンライズ・NTVⒸ創通エージェンシー・サンライズⒸ創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日Ⓒダイナミック企画Ⓒ東映Ⓒ東北新社
Ⓒフジテレビ・東映動画ⒸBANPRESTO 1996
※今回の記事中の写真、パラメータなどの数値はすべて開発中のものです。

これが新たなる戦いの序章だ!
《ゲーム世界観&ストーリー》

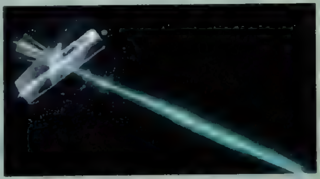
人類が宇宙に進出しておよそ1世紀。地球圏は、地球を統合する地球連邦政府と、宇宙のコロニー国家群の2つの勢力に分かれていた。コロニーの独立戦争をきっかけに、何度も地球とコロニーの間で戦争が繰り返されてきたのだが、あることをきっかけに、地球、月、サイド1～7のコロニー群はそれぞれが独立国家となり、他国に干渉しないという「ルナ条約」が締結された。さらにこの条約には、将来的に地球圏すべてを統一する「地球圏統一連合」の設立が唱えられており、一見戦争はなくなったかに見えたのである。

しかし、この危険なバランスで保たれた平和は、各国の軍のやり場のない増強を招く。地球連邦政府は連邦軍を増強し地球防衛軍を設立、宇宙ではネオ・ジオンやザンスカール帝国が着々と力をつけてきたのだ。

そんな中、謎の宇宙艦隊によりコロニーが1つ消滅するという事件が起きる。これが、のちに『スーパーロボット大戦』と呼ばれる大きな戦いの幕開けとなったのであった……。



▲オープニングから。宇宙に突然現れた、巨大な戦艦の大群はいったい…?



▲謎の艦隊は、圧倒的な力でコロニーを破壊してしまう。

勢力図

謎の宇宙艦隊　ボアザン軍／暗黒ホラー軍団／???／???

↓ 侵攻

地球圏

- 〈コロニー国家〉ザンスカール帝国（宇宙）
- 〈ゲリラ組織〉リガ・ミリティア（月・宇宙）
- 謎の宇宙艦隊侵攻に際し救援要請
- 協力要請
- 地球連邦政府（地球）
  - 地球防衛軍
    - 本部(アメリカ)
    - 極東支部(日本)
      - 大空魔竜隊
      - SRXチーム
    - その他支部
    - 外部部隊:ロンド・ベル隊
- ネオ・ジオン軍（宇宙）
- その他　コロニー国家　月都市

新着ビジュアルを大公開!

超獣機神ダンクーガ

▶4体のマシンが合体するスーパーロボット。前作では、長距離支援の方が使いやすい珍しいタイプのスーパーロボットだったが、今回の役どころはどうなのだろうか? ぜひ合体デモはあってほしいところ。

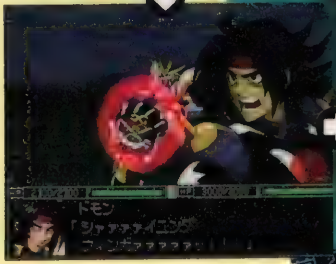
V2バスターガンダム

◀V2ガンダムの肩にロングレンジキャノンを装着したタイプ。ほかにも巨大なシールドを備えたアサルトタイプと、両方の特徴を備えたアサルトバスタータイプが存在するが、登場するかどうかは続報を待て!

シャイニングガンダム

◀スケールは全然合ってないが(笑)、史上最強のガンダム、デビルガンダムも登場! 必殺シャイニングフィンガーは、セリフがとにかく熱い! あの叫びがPSで聞けるのだ!

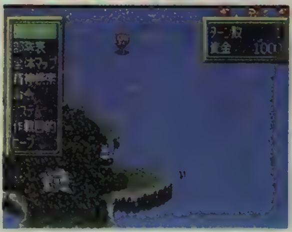
必殺!! シャイニングフィンガー



ゲームシステム

基本的な流れは『第4次S』と同様なのだ!

ゲーム内容は、プレイヤーとCOMが交互にユニットを移動させ、戦闘を行っていく戦術タイプのS・RPG。各マップごとに定められた勝利条件をこなし、次々とマップをクリアしていくのだ。これまでのシリーズ同様、プレイヤーの行動や選択によって展開が変わるマルチシナリオも健在だぞ。



▶前作をプレイした人ならマニュアルいらず。システムはほとんど同じなのだ。

ゲームの流れはこうだ

シナリオイベント

各マップの前にはイベントが起こり、ストーリーが進行していく。ここでしっかり会話を聞いて、現在の状況を把握しておこう。

出撃メンバー決定

そのマップで出撃させるユニットを選択する。初登場ユニットが最初からいたときなどでは、マップの途中で出撃ユニットの選択を行う場合もあるぞ。

戦闘マップ突入!!

戦闘 → 増援 → イベント

戦闘マップは、戦術タイプのS・RPGだ。ターン毎に交互にユニットを動かしていき、マップクリアを目指す。戦闘マップの途中で、敵の増援やイベントなどが起こる場合もあるぞ。

マップクリア

各マップごとの勝利条件を満たせばマップクリアとなる。そのほとんどは「敵の全滅」だ。

インターミッションでユニット強化

マップをクリアしたらインターミッション画面になる。ここでは、ユニットを改造したり、パイロットを乗せかえたりといった戦略を行える。

次のシナリオイベントへ

シナリオイベント

★マニアックな会話にニヤリ

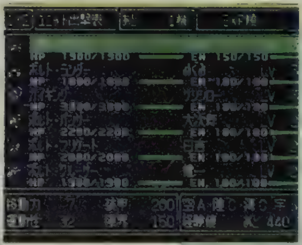
イベントは基本的にキャラ同士の会話で行われる。原作のファンなら思わずニヤリとしてしまうマニアックネタが続出するぞ。

▶のっけからコレだ(笑)。原作を知らない人には、何が楽しいのかさっぱりわからないところもイカス。

出撃メンバー決定

★全員出撃できるとは限らない

1つのマップに出撃できるメンバーは限られている。全ユニットが出撃できることの方が少ないので、よく考えて選ぼう。



▶出撃メンバー選択画面。HPやパイロットのレベルなどが一目でわかるようになっているので、とても便利だ。

戦闘マップ

★ユニットを動かし敵を全滅!!

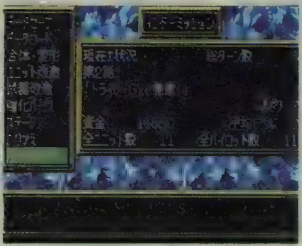
基本の勝利条件は敵の全滅だが、中には特定のユニットを守ったり、特定の場所にたどり着いたりといった特殊な条件も。

▶戦闘マップでのコマンドは、「第4次S」と同じ。マップ上のユニットシンボルの一部に色がつき、見やすくなった。

インターミッション

★ユニットを強化&セーブ/ロードはここ

セーブはシステムに2ブロック、マップに1ブロック必要。そして、1枚のカードには最大13カ所までセーブできるのだ。



▶ユニットや武器の改造には資金がかかる。戦闘マップで敵を倒すと資金が入るので、効率よく稼いでいこう。

『新』になってどの辺が変わったのか!?

基本は同じとはいえ、新しくなった部分もある。ここでは、その新要素の一部を紹介。

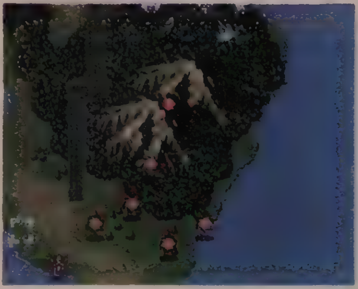
①連続攻撃・カウンターの追加

戦闘シーンでは、通常の攻撃→反撃というパターンだけでなく「連続攻撃」で2回攻撃(弾数消費なし)したり、「カウンター」で敵の反撃をかわしてクリティカルを出す(近接用武器装備時のみ)ことができるように。戦闘の幅が広がったのだ。

◀これらは、それぞれの特殊技能を持っていないとダメ。

②敵の思考ルーチンが多様化

COMの思考ルーチンが改良され、これまでのシリーズより多彩な戦術を見せてくれるようになった。増援位置に誘導を行ってきたり、特定の相手だけを執ように狙ったりと、敵にも様々な性格づけが施されたのだ。ただ単に敵を攻撃するだけでなく、こういった敵の性格を読み、作戦を組み立てていくことが重要になってくるぞ。



▲よりSLG的な要素が強化された。力押しだけでは勝てなくなるのだ。

シナリオ 1話～5話までのストーリーをダイジェスト公開

壮大な戦いのプロローグともいえる、1話から5話までのストーリーをダイジェストで先行紹介。序盤から物語は大きな展開を見せてくれるぞ！

第1話 謎の侵略者

★ビッグファルコンにボアザン星人襲来！

突如ビッグファルコンを襲撃したボアザン星人に対抗し、5人のボルテスチームが出撃！ 強大な敵に対し、彼らは初めて「合体」を試みる！

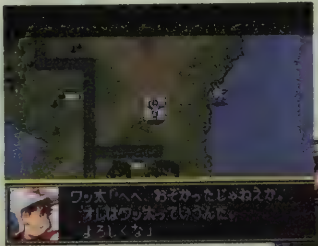
▲「レッツ・ボルトイン」のかけ声も高らかに、ボルテスV合体！ 冒頭から凝った合体デモシーンを見ることができるのだ。合体したボルテスは強い！

▶ここでは大空魔竜も増援にやってくるぞ。

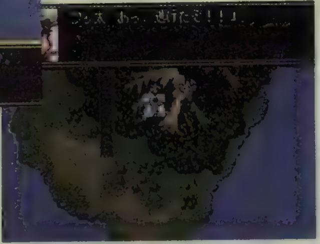
第2話 トライダーG7発進!!

★こちら宇宙のなんでも屋！

敵を一時撃退させたボルテスチームは、大空魔竜部隊の一員として行動を共にすることに。そこへ、新たなる敵出現との情報が…。



▲トライダーG7の協力で、敵を撃退することに成功した大空魔竜部隊。しかし、戦闘中に1体の敵が戦線を離脱。富士の樹海方面に逃げ去った。



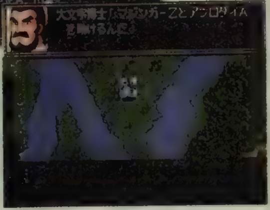
◀現場には、すでにトライダーG7が駆けつけていた。

第3話 光子力研究所

★マジンガーZ、出撃！

富士の樹海方面に逃げ去った敵を追う大空魔竜チーム。そのころ、樹海にある光子力研究所では、急襲してきた敵に対しマジンガーZが出撃していた。マジンガーは奮戦するが、敵の増援の前に窮地に陥る。そこへ、大空魔竜チームが登場。ここで、マジンガーとアフロダイAが仲間になるぞ！

◀光子力研究所を守るため、マジンガーが孤軍奮闘。



▶逃げ去った敵は、実はここへ大空魔竜チームをおびきよせていたのだった。

第4話 リガ・ミリティア

★鮮烈！ シュラク隊！

地球防衛軍からの救援信号をキャッチし、すぐさま救援に駆けつける大空魔竜部隊。しかし、惜しくも間に合わず、目の前で輸送艇は撃墜されてしまう。そのとき、撃墜された輸送艇から3機のモビルスーツが飛びだした。それは、ガンイージに乗るシュラク隊のメンバーだったのだ。彼女たちを守りつつ、敵の追手を全滅せよ！

▶ついに登場のシュラク隊。根気よく育てよう。

◀マップは完全に海。ガンイージは役にたたない。

第5話 リュウセイ＝ダテ

★オリジナルロボットR－1出撃！

シュラク隊の要請で、大空魔竜部隊はベスパ鎮圧のためヨーロッパへ。この留守を狙って、再び日本を異星人が襲ってきた。そこで、地球防衛軍で開発されていたオリジナルメカ、R－1が出撃！ この辺りから勢力関係が複雑になる。メッセージを聞き逃がすな！

▲R－1、初めての出撃。性能に問題はないが、パイロットの性格にちょいと難あり。

7話以降は、ストーリーが2つに分かれる!!

このあとは、7話で物語は大きく2つに分かれ、敵や登場キャラがまったく変わってくるのだ！

宇宙編

主に宇宙を舞台とするルート。「逆襲のシャア」、「超獣機神ダンクーガ」、「Vガンダム」など、リアルロボットのキャラを中心に展開していく。アムロたちロンドベルのメンバーは、このルートでしか登場しない。一度分かれるともう合流することはないが、それぞれに細かい分岐はあるぞ。

地上編

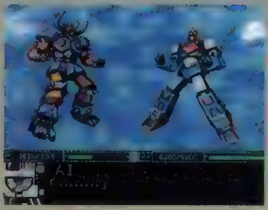
主に地上を舞台にするルート。「ガイキング」、「Gガンダム」などのスーパーロボット系キャラが中心。難易度も高くなく、派手な戦闘が楽しめるぞ。宇宙ルートの部隊とは接触しないとはいえ、「ガンダムW」やオリジナルキャラなど、2つのルートを行き来するキャラもいるようだ。

キャラクター&ユニット

1話～10話までに登場するキャラクターを一挙に公開!!

最新版のサンプルROMで、10話までプレイすることに成功！そこで、1話～10話までに登場し、仲間になってくれたキャラクターをまとめて一挙に紹介していこう。また、キャラクターとユニットのパラメータの見方と、キャラクターの持つ特殊技能の効果についても合わせて紹介するぞ。なお、7話以降で物語は大きく2つに分かれてしまうのは前述した通り。そのため、必ずしもここに紹介した全員を仲間にできるワケではないので注意しよう。今後も、どんなキャラクターたちが仲間になってくれるのかわかりしだい、順次紹介していく予定だぞ。

剛 健一　ボルテスV＆ボルトクルーザー



◀ボルテスVのときは、彼がメインパイロット。

◀底力を持っている。でもできるだけボルテスで。

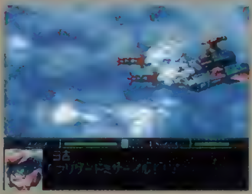
峰 一平　ボルトボンバー

◀技能は底力のみ。でも合体すれば意味はない。

剛 大次郎　ボルトパンザー

◀やはり底力を持っている。攻撃力はそこそこ。

剛 日吉　ボルトフリゲート

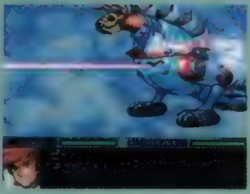


◀特殊技能はないがユニットに修理装置がある。

岡めぐみ　ボルトランダー

◀特殊技能はなし。ユニットは地中に潜れる。

ピート＝リチャードソン　大空魔竜



◀超能力を持っている。攻撃、防衛の要だ。

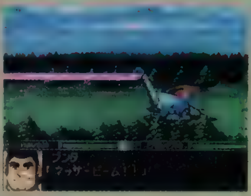
ツワブキ＝サンシロー　ガイキング

◀底力と超能力を持っている。

竹尾ワッ太　トライダーG7

◀唯一、社長の技能を持っている。

ハヤミ＝ブンタ　魚竜ネッサー



◀底力と超能力の技能を持っている。

キャラクターパラメータ

❶キャラの名前、操縦可能タイプ、乗っているユニットなどが表示される。「戦意」というのは、前作でいう「気力」のこと。
❷そのキャラの基本パラメータ。リアル系キャラは回避、スーパー系は近距離攻撃力が重要になってくるぞ。
❸現在のSP（精神ポイント）と、使える精神コマンド。精神コマンドはレベルアップで覚えていき、SPを消費して使う。
❹撃墜数が表示される。敵を撃破した回数で、勲章のようなものだ。この数が増えたからといっても、何か特別なことが起こるワケではない。
❺キャラクターの地形適性。A～Dの評価で表示される。例えばこのキャラなら、空と陸での戦闘は得意だが、海での戦闘はてんでダメということ。
❻特殊技能がある場合はここに表示される。特殊技能は本来そのキャラが生まれつき持っているものだが、レベルアップで新しく覚える場合もある。

ユニットパラメータ

❶ユニットのグラフィックが表示される。リアルサイズでの表示になって、迫力もカッコよさも120%アップ！
❷ユニットが装備している強化パーツが表示される。パーツは2つまで装備できる。入手は、マップ上で拾うしかない。
❸ユニットのHPとエネルギーが表示される。どちらも、改造することによりパワーアップさせることができる。
❹そのユニットの基本パラメータ。これらもHP同様、改造することで強化することが可能。「＋」とあるのは、強化パーツで補強された数値だ。
❺ユニットが特殊能力を持っている場合はここに表示される。ユニットの能力には「合体」、「変形」、「分身」など、様々なものがあるぞ。
❻ユニット自体の地形適性。これと乗っているキャラクターの地形適性を合わせたものが、実際のプレイに影響を及ぼしてくるのだ。

10話までに登場する主な敵たち

▶「Vガンダム」に登場のワタリー。

▶ジャンギャルは、すぐに退却する。

▶ウッソのライバル、クロノクル。

▶序盤何度も登場するランゲル。

ヤマガタケ
剣竜バゾラー

◀ハヤミ同様、底力と超能力を持つ。

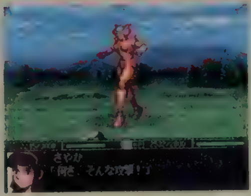
ファン=リー
翼竜スカイラー

◀やはり、底力と超能力の技能を持つ。

兜 甲児
マジンガーZ

◀前作と同様底力のみ。でも役に立つぞ。

弓さやか
アフロダイA



◀特殊技能はなし。今回もサポート役。

ケイト=ブッシュ
ガンイージ

◀切り払いL1、シールド防御L2を持つ。

ヘレン=ジャクソン
ガンイージ

◀切り払いL2、シールド防御L2を持つ。

ジュンコ=ジェンコ
ガンイージ

◀切り払いL1、シールド防御L3を持つ。

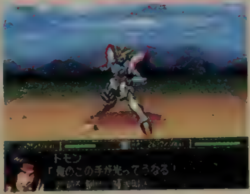
ひびき洸
ライディーン

◀底力と、シールド防御L2を持っている。

ウッソ=エヴィン
Vガンダム

◀切り払いL2とシールド防御L2、ニュータイプ。

ドモン=カッシュ
シャイニングガンダム

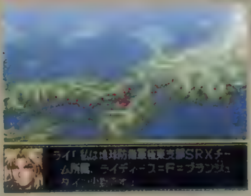


◀明鏡止水とカウンターL2を持っている。

リュウセイ=ダテ
R-1

◀切り払いL1、シールド防御L3を持つ。

ライディース=F=ブランシュタイン
R-2


◀切り払いL2、シールド防御L2を持つ。

キャラクターの特殊技能はこの11種類!!

連続攻撃
敵を2回連続で攻撃する。このとき武器はランダムだが、弾数やエネルギーは消費しない。技能自体のレベルが高いほど、発動する確率が上がっていく。

カウンター
敵の反撃をかわしてクリティカルを繰り出す。ただし、近接武器を装備しているユニットに乗っている場合のみ。技能自体のレベルが高いほど、発動する確率は上がる。

ニュータイプ
ガンダム系のパイロットがニュータイプ専用武器（フィン・ファンネルなど）を使用するときに必要となる技能。また、命中、回避能力がそれぞれ＋8になる。

強化人間
人工的に作られたニュータイプ。ファンネルなどのニュータイプ専用武器を使用することができる。しかし、命中、回避能力はそれぞれ＋5にしかならない。

シールド防御
シールドを持っているユニットに乗っている場合、相手の攻撃を防御してダメージを半分に抑える。技能自体のレベルにより、発動する確率が上がっていく。

切り払い
ビームサーベルを装備しているユニットに乗っている場合、ミサイルなどの実弾兵器をサーベルで切り払う。技能自体のレベルで発動の確率が上がっていく。

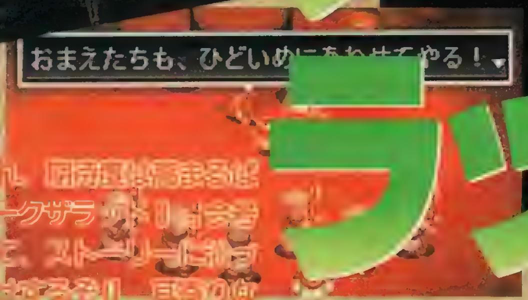
底力
ユニットのHPが少なくなると、クリティカルの確率が50%に上がる。主に、兜甲児などのスーパーロボット系のキャラが持っている技能。いざというときに役に立つ。

野性化
戦意が130以上になると攻撃力が1.5倍になる特殊技能。「超獣機神ダンクーガ」の、藤原忍が持っている特殊技能。その他の「ダンクーガ」系キャラが使えるかは不明。

社長
社長「トライダーG7」に乗っている竹尾ワッ太しか持っていない貴重な技能。具体的な効果は、敵を倒したときにもらえる資金が1.5倍になるというもの。

明鏡止水
明鏡止水の境地が必要となる武器（石破天驚拳など）を使用することができるようになる。主に「Gガンダム」のドモンや、東方不敗が持っている特殊技能。

超能力
精神コマンドを通常の80%の消費ポイントで使用できる。「ガイキング」の登場キャラだけが持っている特殊技能。また、攻撃、回避、命中がそれぞれ＋4される。



いよいよ本格的にストーリーに沿った攻略を開始するぞ！

アークザラッドII

[illegible]売が近づくにつれ、[illegible]ばかりの超大作『アークザラッドII』。[illegible]は[illegible]にわたって、ストーリーに沿った詳細記事をお[illegible]するぞ！ [illegible]情報もモチロン満載。話題に乗り遅れないようしっかりチェックしよう！

アークザラッドII

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	11月1日		

超破壊力！の連続攻撃！ これが必殺のコンボアタックだ！

戦闘中、状況に応じたキャラクターのセリフを挿入することで〝キャラクター性を反映させたドラマティックなバトル〟を現実のものにしていた前作。「II」ではその要素がさらにパワーアップ！ 特殊能力とは別のアクティブな連続攻撃が敵と味方の双方に設定され、戦闘シーンをより派手に演出してくれるようになったのだ。通称で〝コンボ〟と呼ばれるこの連続攻撃は、主人公キャラたちやモンスターのレベルがある程度高くなるとランダムで発生する。ここでは種類の豊富なコンボの中から一部をピックアップして紹介しよう。

アーク

▶剣を使ったアークのコンボ。装備している武器やレベルによって連続技の組み立ては変化するのだ。

エルク

▲連続で縦斬りを繰り出したあとに、下から斬り上げてフィニッシュ。力強い連続攻撃だ。

シャンテ

▲跳び蹴りでたて続けにモンスターを踏みつけ、最後に脱いだハイヒールで殴りつける。いかにも彼女らしいコンボ。

怒濤の攻撃がモンスターを討つ!!

『II』で追加されたフリーバトルエリアをチェック!

「I」では経験値稼ぎの場として非常に重宝したフリーバトルエリア（以下FBA)。『II』でもそれは健在で、前作よりも冒険の舞台が広がった分その数は大幅に増えているぞ。今回新たに追加されたＦＢＡをここで紹介だ。

国名／エリア名・エリアの説明	
❶スメリア／ラウス平原	モンスターが多く存在する、パレンシア西の海沿いの平野。
❷ミルマーナ／ラゼンの沼	戦争前からミルマーナの領土である山岳地帯の沼。
❸グレイシーヌ／ノヤム原野	ラマダ山のふもと、ラマダ経典が封印されていた未開の原野。
グレイシーヌ／アナン台地	ノヤム原野の東に位置する台地。霊峰ガリア山に通じている。
グレイシーヌ／ルタール平野	グレイシーヌの首都、ペイサスの西に広がる平野。
❹東アルディア／廃虚、廃屋	インディゴスの北西にひっそりとあるゴーストタウン。
東アルディア／ウィルの岩場	東アルディアを横切るレィヴアル河の中央にある岩場。
❺西アルディア／サルバ砂漠	西アルディアの大部分を占めながら、なお拡大を続ける砂漠。
西アルディア／帰らずの森	白い家などの実験施設を隠すため、人工的に造られた森。
❻フォーレス／カルミオの丘	フォーレス空港の東、ラムールの街にほど近い場所にある丘。
フォーレス／フェルス高原	ラムールの街とホルンの村を結ぶ通路の途中に位置する高原。
❼クレニア島／鍛錬の岩場	武闘大会に挑む闘士たちが、修行場に使っている岩場。
❽ロマリア／鉄クズ置場	ロマリアの廃棄物である鉄クズが捨てられている場所。
❾ブラキア／ザナグ平原	野生動物の住みかだったが、魔物の巣窟と化したサバンナ。
❿バルバラード／カラナ砂漠	いくつもの岩が突き出し、迷路のようになった赤土の砂漠。
⓫アミーグ／マデータの丘	アミーグの最高峰、バモラーナ山のふもとにある丘。
アミーグ／アルパトス荒野	海沿いに広がる乾いた荒れ地。この国特有の生物が生息する。

イベントの宝庫! バラエティ豊富なギルドの仕事の一部を紹介!!

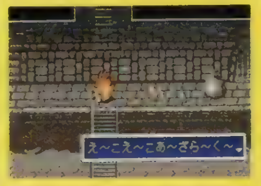
資金稼ぎの仕事という意味もあるが、それ以上に、物語に深みを加えるサブイベントとしての存在意義が大きいのがギルドの仕事。ここで紹介する以外にも様々な種類の依頼があるぞ。

▲手配書のモンスターを捕らえることでも資金を稼げる。

インディゴス

地下から怪しげな声

夜な夜な地下の下水道から響いてきては、街の住民たちを不安がらせている不気味な歌声の正体を捜す。街の裏側ともいうべきマンホールの底でエルクたちが見るものは、そして謎の歌声の正体は……？



廃墟の幽霊屋敷

インディゴスの町外れにある「幽霊屋敷」。そこでは昔、幼い子供が殺される事件が起こったという。最近その家が子供たちの遊び場になっているので、屋敷とその周囲に危険がないかを調査する。

インディゴス下水道調べ

下水がつまってしまい困っている。その原因を調べ、水が流れるようにする。ハンターというと聞こえはいいが、エルクやシュウのやっていることはひらたくいうところの〝何でも屋〟。たまにはこんな依頼もあるのだ。

クズ鉄の町

クズ鉄の大穴の恐怖のガス

クズ鉄の大穴の方から、ガスが噴き出しているという情報が入った。その発生源を突き止め、ガスの噴出を止めなければならない。犯罪者の捕獲や事件の調査といったものとはまた違う意味で、危険を伴う任務だ。

プロディアス

インディゴスウイスキー運び

インディゴスで作られている名物ウイスキー〝インディゴスウイスキー〟をプロディアスの酒場まで運ぶ。楽に片づきそうな仕事だが、途中でつまらない邪魔やアクシデントが起こらないともかぎらない。果たして？

迷子の子供捜し

アルディアの田舎から出てきたお爺さんから、迷子の男の子を捜してほしいと依頼を受ける。子供の行動は予測がつかない分、通常の人捜しよりも解決は困難？ 子供が行きそうな場所をあたるのが近道だろう。

モンスターを殺してください

ある少女からモンスター退治の依頼を受け、エルクの部屋もあるプロディアスのアパートへ出向く。それにしても、いかにモンスターが相手とはいえ「殺してください」とは、穏やかではない気もするのだが……。

パレンシア

先祖の宝捜しを手伝って

昔の先祖が残した宝物の調査を依頼される。依頼者の先祖が隠したという宝物の正体とは一体？ それ次第では依頼料に上乗せしてさらに多額の謝礼がもらえる可能性もあるオイシイ仕事だ。見つけられればの話だが。

父さんの仇討ちの助太刀をして

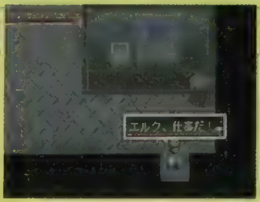
父の仇を討ちたいと願う少年から、仇と1対1で戦えるよう助太刀してほしいと頼まれる。ダーティーでささくれたイメージのものが多いギルドの仕事の中にあって、ひときわ異彩を放つ美談のイベントなのだ。

©Sony Computer Entertainment Inc.※画面は開発中のものです。

ストーリー序盤の流れにそって戦闘シーンを紹介！

1. プロディアスの町

物語の始まりは、プロディアスにあるアパートのエルクの部屋から。悪夢にうなされ目を覚ましたエルクのもとに、友人のビビカが急な仕事の話を持ってくる。ビビカを伴ってギルドにおもむいた彼を待っていたのは、アルディア空港にたてこもった男を取り押さえてほしいというギルドからの依頼だった。否応なしに依頼を受けさせられたエルクは、グライダーに乗って空から空港に侵入する。



▲ビビカはエルクの友人であり、彼が住むアパートの管理人でもある。

▲エルクが依頼された突然の任務とは、空港を占拠した男の捕獲であった。

BATTLE 1

まずは賊との前哨戦！

空港に突入すると、そこを占拠していた犯人、アルフレッドとのバトルが始まる。といっても相手はアルフレッド1人で、しかも少しダメージを与えると飛行船に逃げていくぞ。敵との前哨戦みたいなもので、倒されることはまずないはず。感覚を取り戻すのにちょうどいいのだ。

▲2回も攻撃すれば、とりあえず戦闘は終了する。相手の攻撃はさほど強力ではないので、よほどのことがないかぎりやられはしない。

2. アルディア空港

空港内部に突入したエルクは、飛行船の甲板に逃げた賊のアルフレッドを追う途中で魔物使いの少女に出会う。一度は少女と別れてアルフレッドの追跡に戻るエルクだったが、甲板での戦いで窮地に立たされたところを駆けつけた彼女に救われ、協力して戦うことになった。少女の魔法にも助けられ、勝利をおさめるエルク。しかし、それも束の間、2人は謎の一団に甲板の端へと追いつめられる……。

▲この出会いが、世界の運命を変える発端であることを2人は知らない…。

▲エルクの機転で甲板から脱出する2人。しかし、少女は銃弾に倒れる！

次ページ 3 へ

BATTLE 2

アルフレッドが率いるモンスターと対決

アルフレッドとの決着をつけるバトル。相手はいきなり4体のジャイアントバットを召喚するが、こちらにも魔物使いの少女とバンディット（モンスター）が加勢に駆けつけるので状況は5分と5分だ。少女は回復魔法のキュアを覚えている。彼女の魔法をいかに役立てるかが勝敗の鍵を握るぞ。直接戦闘はエルクとバンディットにおまかせだ。

▲攻撃力の高いバンディットとエルクのツートップでアルフレッドを撃破！

▼HPが減った味方は早めに回復。戦力が欠けると苦しいぞ。

▲バンディットの特殊能力も頼りになるのだ。

『アークII』要チェックポイント

日記と回復ポイントの重要性

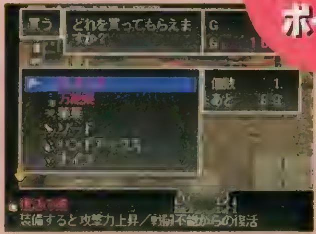
『II』では前作と違い、戦闘が終わってもパーティのHPとMPは自動的には回復しない。戦闘をクリアするたびに、回復ポイントに寄ってリフレッシュし、忘れずにセーブするよう心がけよう。

よりかしこくなったモンスター

出現するモンスターがかなりかしこくなっているのも、前作からの大きな進歩だ。序盤に登場するモンスターでも非常に的確な攻めを展開してくるので、なめてかかれないぞ。

ショップの重要性

前作では敵モンスターから奪うカタチで、まかなっていたアイテム類も、今回はショップで購入できる。種類もかなり増えた。いつ戦闘に入ってもいいように、アイテムは常に豊富に用意しておきたい。



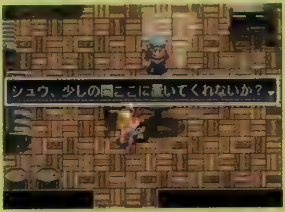
武器の熟練度

仲間のメンバー（モンスターも含む）には、それぞれ武器の系統別に熟練度が設定されている。武器を使い込んで熟練度を上げれば、武器そのものがレベルアップし、結果的に攻撃力アップにつながるのだ。

新たな物語が今、静かに幕を開ける…。

3. インディゴスの町①

重傷を負った少女をつれて、エルクはインディゴスの町にあるシュウのアパートを訪ねる。彼はひとまず少女を部屋に休ませ、ハンターたちの間で名医と信頼されている闇医者のラドを探しに出た。街で情報を集め、ついにその居場所を突き止めたエルク。エルクは彼が魔物に襲われている場面に偶然出くわし、魔物を倒して危機から救った後に少女の治療を依頼するのだった……。ラドの治療によってケガから回復した少女は、自分がリーザという名であることをエルクに告げる。そして、謎の組織に追われることになるまでのいきさつを告白した。元気を取り戻したリーザに頼まれたこともあり、エルクは今後、リーザとともに行動することにする。



◀シュウに理由を話し、かくまってもらう。

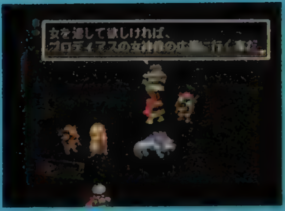
◀過去に並々ならぬ因縁を持つラドとリーランド。

◀エルクたちに接触する謎の美女、その目的は？

4. インディゴスの町②

エルクとリーザは、ギルドで請け負ったニセの依頼に踊らされ、モンスターに取り囲まれる。彼らの危機を救ったのは、酒場の歌姫シャンテだった。彼女は2人に「1500の依頼料でリーザを狙う組織の正体を調べてあげる」と商談を持ちかける。エルクたちはその条件をのみ、シュウも加えた3人でギルドの仕事で必要な分の金を稼いだ。しかし、調査を進めていたシャンテは敵の手に落ちてしまう……。

◀金を用意してから行くと、閉店後に来いといわれる。



◀罠なのは明白。しかし、シャンテを救うためならば!

エルクの旅はまだ始まったばかり

シャンテに組織の調査を依頼をしたばかりに、結果的に彼女を危険にさらすことになってしまったエルクたち。今後のストーリー展開は、もちろん彼女の救出がメインに繰り広げられる。ここからいよいよ、世界をまたにかけた本格的な冒険が幕を開けるのだ！

BATTLE 3

闇医者のラドを救え!

闇医者ラドを逆恨みする、かつては人間であったモンスター、リーランドとのバトルシーン。最初のバトルと同じように、1対1のタイマン勝負で雌雄を決する。この戦いに勝てば、ラドに治療を依頼して少女の傷を治すことができるぞ。

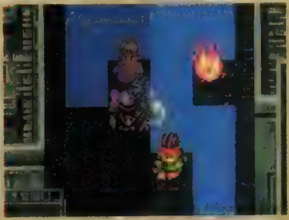
▲敵は通常攻撃1本で押してくる。それだけに、一撃の重さは馬鹿にできない。正面から攻撃をしかけるのは避けよう。

BATTLE 4

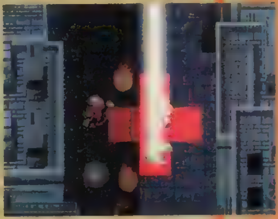
トラップバトル

ギルドで請け負ったニセの依頼に踊らされ、待ち伏せしていたモンスターと戦うバトルシーン。倒しても倒しても新手のモンスターが現れるこのピンチを、どう脱出する？

▲次々と現れるモンスターに、さすがのエルクももはや打つ手なしか!?



◀親玉のメイジに魔法を使われると辛い。早めに倒せ。



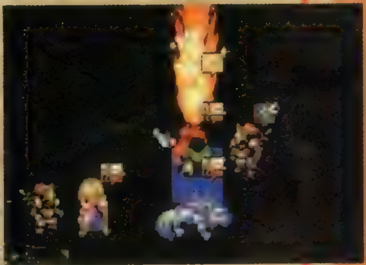
▶リーザは回復役にまわり、エルクをサポートだ。

BATTLE 5

酒場の刺客

シャンテと待ち合わせていた酒場には、組織からの刺客が待ち受けていた！ 奴らを倒し、シャンテがつれ去られた場所を聞き出すのだ!!

◀バンディットの特殊能力で攻撃力を上げて応戦！



▶ボスのグルナグは、攻撃力、防御力ともにかなり高めの強敵。

▼ボスを倒せば戦闘が終了する。一気に決着をつけられるぞ。

BIOHAZARD 2

バイオハザード2

バイオハザード2

ジャンル	サバイバルホラー	価格	未定
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年3月予定		

「アンブレラ事件」から2カ月、ラクーンシティは無数のゾンビが徘徊する死の街と化していた……。今度は街中が戦場だ!! 前作をはるかに上回るスケールで展開する、衝撃のサバイバルホラー第2弾!!

より若く! よりたくましく!

死者の街を駆け巡る!

続編制作開始の情報が流れるやいなや、ファンの視線を釘づけにしつつある『バイオハザード2』。今回は主人公2人と、新たに公開されたラクーン警察内部のカットを中心にお届けしよう。まず注目してほしいのがレオン。前回公開されたイメージカットとは、容貌が変化しているのがわかるだろう。新米警官という役どころに合わせて、より若々しい姿になったようだ。ゾンビパニックの中、わずかな生き残りとともに警察署内に立てこもった彼は、状況を打破するために危険な戦いを決意する……。

衝撃情報! 第2弾

主人公・レオンが一変!

©CAPCOM ※画面は開発中のものです。

戦いに挑むヒロインに迫る!

エルザ

警察署の一室に立てこもり、ゾンビの侵入を辛うじて防いでいたレオン。だが、事態は刻一刻と悪化していく。武器は残り少なくなり、食料も尽きた。もはや危険を犯しても、外へ出るしかない……。

そんな状況の中、轟音とともにバイクでドアを突き破り、警察署の玄関に飛び込んでくる1人の女性の姿があった。その女性こそ、このゲームのヒロイン、エルザ・ウォーカーである。年齢は19歳。右下のイメージカットからもわかるように、大のバイク好きでレースもこなす活発な女の子だ。スポーティーな外見は、まさに戦うヒロインにふさわしい。性格は冷静で勝ち気というエルザ。どんな活躍を見せてくれる?

恐怖に打ち勝つ強靭な魂

射撃場

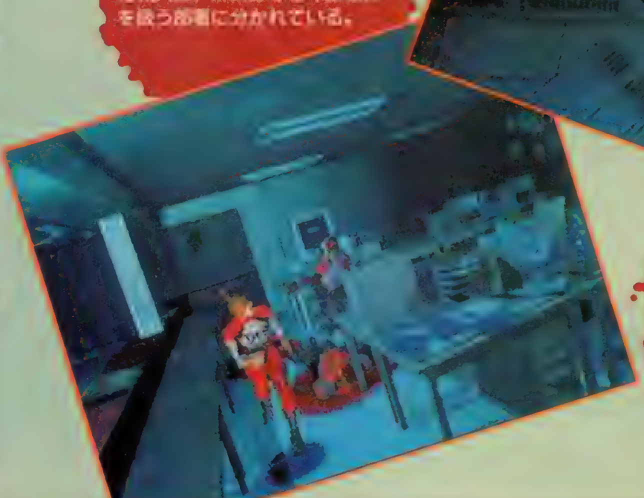
警察スタッフが射撃訓練を行う場所。いくつにも仕切られた各射撃ブースにはスイッチがあり、これを押すことで的が手前に引き寄せられる。

シャッター

さすがに警察署だけあって、各区画はシャッターによって隔離することが可能となっている。これの使い方が重要になるかも

オフィス

オフィスは交通課、市民課、広報課などの業務が行なわれる警察署の窓口と、取調室を備えた殺人課、麻薬課などの重犯罪を扱う部署に分かれている。



武器倉庫

銃火器のすべてが保管されているエリア。射撃場とはカウンターでつながっており、パトロールに向かう際に便利なように、地下駐車場にも近い位置に配置されている。

人気シリーズ最新作

早くも登場!!

エイジら総勢30キャラが登場！

先月『にとうしんでん』が出たばかりだというのに、早くもシリーズ最新作が発表されたぞ。今回の『3』には表示フレームを選べる画期的なシステムが搭載されていることも判明しているのだ。

BATTLE ARENA TOSHINDEN 闘神伝3™

闘神伝3

ジャンル	格闘ACT	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

 ©TAKARA 1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1997 ※画面写真はすべて30フレームモードのものです。

新たなる戦いの相手は「組織」!

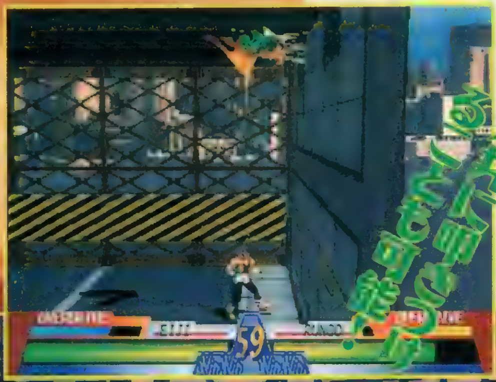
今回の敵は、古代宗教を信仰する「組織」と呼ばれている団体だ。彼らの神はアゴーン・テオス（日本語に直すと闘神）という名の血の神で、海が血で染まるときにこの神が降臨するとされている。信者たちは、自らを鍛え上げた者だけが持つ「燃える血」を闘神に捧げる生贄の儀式「闘神伝」のため、大会を開いたのだ。

「2」の敵である秘密結社は「闘神大武会」を開催したけれど、これは「闘神伝」をマネたものだったのだ。

今回の「3」では前作からの戦士に加え、何人かの新キャラがプレイヤーキャラとして使えるようになっている。さらにはそれぞれの敵も用意されているため、30人ものキャラが登場するのだ！

▲「2」から登場したカオスとトレーシーも、もちろん使えるのだ！

▲左にいる白い猿、名前やカギ爪を見るとホーのようだけど……。その正体は？



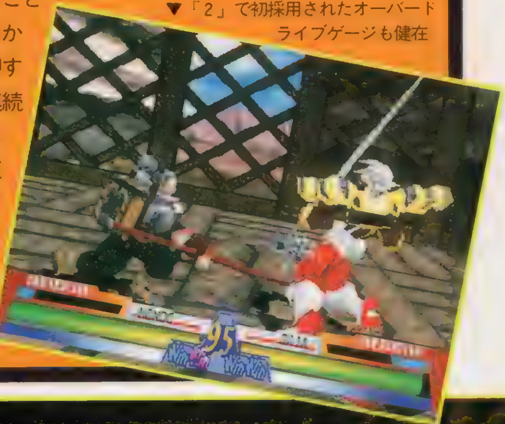
▶ラングーを大きく跳ね上げ、天井に叩きつけたエイジ。追い打ちを狙え！

◀画面構成も変わり、より見やすくなったのだ。

システム、アクション、演出のすべてが大幅にパワーアップ!!

「3」では戦いの舞台が壁と天井に囲まれた閉鎖空間になった。これにより、壁際に追い詰めての連続攻撃を決めたり、壁から跳ね返ってきたところに追い打ちをかけたりすることができるようになったのだ。ほかにも、特定のボタンを続けて押すことで出せる「連技」という連続技（キャラごとに複数のバリエーションがある）や、相手を反対側の壁まで吹き飛ばしてしまう「ぶっ飛ばし攻撃」といった新要素が入っている。もっとも、操作方法は基本的に前作と同じなので戸惑うことはないはず。ボタンは弱斬り、強斬り、弱蹴り、強蹴りにそれぞれ対応しているし、一発必殺技ボタンももちろん設定可能だ。側転も使えるぞ。

▼「2」で初採用されたオーバードライブゲージも健在



秒間30フレームモードに加え、60フレームモードも選択可能に!!

過去の「闘神伝」シリーズでは１秒間に30回、画面の書き換えを行なっていた。もちろんこれでも十分に美しいのだけど、「3」には、よりなめらかな動きが楽しめる60フレームモードが用意されたのだ。同時に、従来と同じ30フレームモードでも遊べるようになっている。つまり、ハデな演出や軽快な動きを楽しみたいなら30フレーム、なめらかな動きや３Ｄ格闘の醍醐味を楽しみたいなら60フレーム、というように気分によって切り換えて遊べるってわけ！

BOUNTY SWORD FIRST

ハードボイルドな雰囲気と渋いシナリオで人気を博したSFC用RPG『バウンティソード』が、装いも新たに3部作のRPGシリーズとしてPSに登場するぞ!

バウンティソード・ファースト

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年春予定		

壮大なRPG3部作の序章がいま始まる!

個性的なシナリオ＆システムが人気を呼んでいた「バウティソード」が、新たに「バウンティソード・トリロジー」と銘打たれたＲＰＧ３部作としてＰＳに登場する。その先陣を切るのが今回紹介する『〜ファースト』だ。

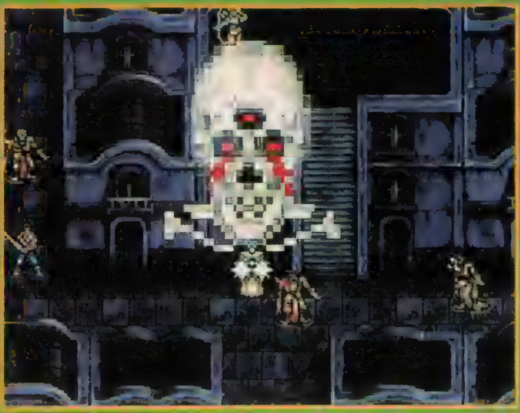
基本的にはSFC版のリメイクだが、ＰＳの性能を生かして内容を大幅強化。グラフィックやアニメ効果などのビジュアル面はもちろん、各キャラに指示を与えるだけで戦闘が進む「リアルタイムバトル」が改良されている。洗練された思考ルーチンにより的確な戦略をとるキャラが、敵味方合わせて最大50人も激突、よりスケールの大きな戦闘が繰り広げられるようになったのだ。

緻密な戦略が魅力のリアルタイムバトル

▲進行路や魔法の使用などを設定すれば、各キャラはそれに従いつつ、各自の判断で戦闘を展開するのだ。

魔法と必殺技が乱舞!!

▼戦局を一気に逆転できる強力な魔法や必殺技も多数用意されている。攻撃が決まる瞬間の迫力満点のアニメーションは必見だ。



繰り広げられる超硬派なストーリー

過去の栄光を捨て、賞金稼ぎとして日々をしのぐ31歳の剣士。これが主人公・ソードのプロフィールだ。彼がある少女の依頼を受けたことから物語は始まる。はからずも反乱軍のリーダーとなり、神々の戦いにまで関わりながら、己の運命を切り開くために剣を振るう……そんな男の生き様が渋く描かれるのだ。後の２作では、はたしてどんな物語が繰り広げられるのか？

◀▲渋いセリフまわしと壮大な物語もこのゲームの大きな魅力。

Ⓒ1997 PIONEER LDC./HEAD QUARTERS ※画面写真は開発中のものです。

PSのパワーがこの迫力を生み出した!!

ＰＳになって注目すべきパワーアップポイントは、当然ながらビジュアル関係の演出。それも単にグレードアップしただけでなく、巨大敵キャラや重要イベントなど、ゲーム中の重要ポイントをとくに強化。繰り広げられるドラマに深みと迫力を与えるのにひと役買っているのだ。

魔法と必殺技がグレードアップ!!

戦闘シーンの華といえば、やはり派手で強力な魔法＆必殺技の数々だろう。技発動時のアニメ効果はSFC版でも評価の高かった部分だが、ＰＳ版ではさらにその上を行くグレードの効果に仕上がっている。多数の敵を一気に打ち倒すソードの剣技、そして広いフィールドを瞬時に包み込む爆炎や吹雪が、超美麗ＣＧによって描き出されるのだ。必殺技の類はここぞという時に使うものだが、これを見せられると戦略を無視してでも使いまくりたくなるかも？

▲▶初期の技でもこの迫力。上級の技はさらにすごいぞ。

立ちふさがる巨大な敵たち!!

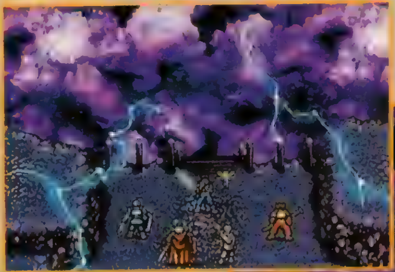
物語の中盤になると、敵はさらに強力になる。なかでも手強いのがドラゴンなどの巨大モンスターや、旧文明の破壊兵器・機神だ。これらの巨大キャラもキメ細かく描きこまれ、その迫力もSFC版とは段違い。強力な攻撃力と相まって、プレイヤーを震え上がらせてくれる存在だ。

◀機神は12種類登場。どれも固いうえに多彩な特殊攻撃を使用。ゲーム中最強の敵だ。

▶炎のブレスが広範囲を一気に焼き払う。

華麗な演出の数々

ゲーム中の各所に挿入されたイベントでも、ＰＳの表現力が発揮されている。写真のイベントを始め、自らの運命を切り開くソードの物語を印象づけるような場面で、こんな演出が用いられている。ここから生まれる臨場感が物語をさらに盛り上げるのだ。



▲暗黒の壁が行く手を阻むが

▶ソードの力強い剣が黒い壁を一閃！　すると……。

◀壁は剣で引き裂かれるように消えていき、目の前には敵の本拠地へと至る道が!!

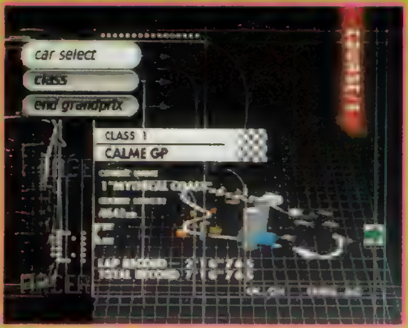
続報

PS最強RCGの名はダテじゃない!!

RAGE RACER

レイジレーサー

ゲームシステムがガラッと変わって登場する『レイジレーサー』。今回はオリジナルカー作成の過程と、初公開のコースを紹介するぞ。しだいに明らかにされていく『レイジ』の全貌を絶対見逃すな!!



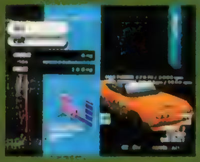
◀GPモードのクラスは、3コースから自由に選択することができるぞ。

このゲームは家庭用として長く遊べるようにGPモードがメインになっている。最初のクラスは3コース（ミシカルコースト、オーバーパスシティ、レイクサイドゲート）。すべてのコースで入賞すると上のクラスに進むことができる。ここで稼いだ賞金を使って新しい車の購入やバージョンアップをするんだけど、一度クリアしたクラスは何度でも走れるので資金集めをすることもできるぞ。クラスアップすると、コンパニオンのギャルが変わったり、演出面でも変化が見られるのだ。

SHOPも公開

初期段階で購入できる2台の車。加速性能が大きく違っているぞ。

▲車の性能は棒グラフで表示されるのだ。



▲こちらは加速重視の車。どちらを買おうか？

オリジナルカーを作ってGPに挑戦!

このゲームの魅力のひとつは、プレイヤーのオリジナルカーが作れることだ。パーツの組み替えはできないけど、バージョンアップやデザインをすることで、性能やカラーリングを好みのタイプに変えていこう。

◀上手な人もそうでない人も、この車から始まる。条件は同じなのだ。

1 タイヤ、トランスミッションを選択

タイヤは5段階に変更できる。グリップ力に影響するので、ドリフトのタイミングも変わってくるぞ。いろんなタイヤを何度も試して自分に合ったタイヤを選ぶようにしよう。トランスミッションは、オートとマニュアルの選択。車によってシフト数が違うので注意しよう。

◀グリップ力の異なるタイヤから選ぶ。ドリフト性能を決めるので最も重要な選択といえるだろう。

▶シフト数は車によっても違うし、バージョンアップしても変わってくる。マニュアル車を選んだらチェック。

2 バージョンアップ

GPで稼いだ賞金を使って、マイカーをバージョンアップしよう。これは車の性能が全体的にアップするので、資金があれば積極的に行なうようにしたい。上のクラスに上がっても、クリアしたクラスに戻って走ることができるので、下のクラスで賞金を稼ぐのもいいかも。バージョンアップすると、フォルムが変化する点にも注目。

▲初期段階から1クラスアップすると、ウイングが装着される。最終的にどんなフォルムになるのか楽しみ。

Ⓒ㈱ナムコ

初公開!! 急激なアップダウンが眼前に迫る!!

オーバー OverPass パス City シティ

サンフランシスコ風の街中を走り抜けるオーバーパスシティ。このコースはサンフランシスコがモデルになっているだけあって、激しいアップダウンが特徴。途中には立体交差や急激な上り坂があり、起伏に富んだコースレイアウトになっているぞ。ここを攻略するには、シフトチェンジのタイミングが重要なテクニックになるはず。

◀▼グラフィックやエンジン音は、前作以上にリアルだ。天候や時間も変化していくぞ。

◀やっぱりこれがメインです。

ドライバーズビューにはもちろんバックミラー!!

ここで紹介した写真はほとんどビハインドビューだけど、ドライバーズビューではもちろんバックミラーが装備されているぞ。

RAGE RACER
レイジレーサー

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(使用ブロック数未定)、ネジコン
発売日	12月3日予定		

3 カラーリングを決定

最初に所有するマイカーは、ホワイトの車。この色が味けないと思ったら、カラーリングを好みの色に変えることができる。ボディカラーはもちろん、車に描かれたラインの色も変更可能だ。ハデなカラーにすると、リプレイが楽しいかも。

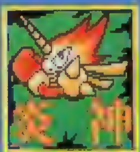
◀ボディカラーやラインカラーは、それぞれ10色の中から選ぶことができる。

4 チームネーム・ロゴを決定

チームネームとロゴも自由に設定できる。ロゴは何種類かのデザインから選択することもできるし、一からドットを打って自分だけのオリジナルのロゴを作成することも可能。「族っぽい」ロゴにすると、走りが変わってきたりしてね。

ロゴの背景も決められる!!

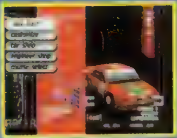
▶ロゴの背景は20種類の中から選択することができる。何も設定しないより、やっぱり背景はつけてみたい。なるべくハデにしたいね。



◀ロゴのサンプルは20種類も用意されているので選ぶのに困りそう。

5 完成! そしてGPに挑戦!!

すべての設定を終えたら、GPに挑戦だ。この設定は何度でも変更できるので、こだわってオリジナルカーを作ってみよう。



▲ロゴやカラーリングも決定し完成したオリジナルカー。セーブしておくことを忘れずに。

▲▶オリジナルカーのデザインは、このリプレイのためにあるのかも。

ライトニングレジェンド 大悟の大冒険

前号に引き続き 必殺技

TM

ライトニングレジェンド
大悟の大冒険

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	12月20日		

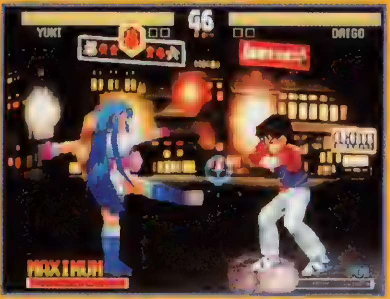
前号に引き続き、残り4人のキャラクターの特徴を紹介。画面写真は、彼らが使用する必殺技をチョイスしたので、キャラ選択の参考にしてね。

コナミの超注目ポリゴン格闘、続報第4弾!

このゲームのキャラクターは、じつになめらかに動く。長い髪の毛や指先、細かい表情まで、モーションに気を使って制作しているので、見ているだけでも楽しい。今までのカクカクしたポリゴン格闘のイメージを一新したかわいらしいキャラクターがとても魅力的なのだ。

また、キャラクターへの思い入れが深まるように、ストーリーモードがついている。これに関してはコラムを参照。「ライトニングレジェンド」が格闘ACTの新たな方向性を示すか!?

◀初公開のキャラクター選択画面。これまた斬新な画面だよね。

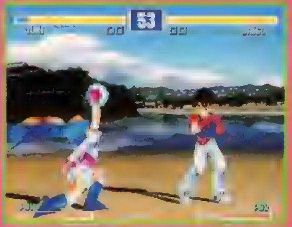


◀画面下のゲージをタメれば、超必殺技が出せる。ハデな動きに注目。

◀大悟の超必殺技〝ライトニングアタック〟がさく裂!! 超強力だ。

銀雪(しろがねゆき)

ほがらかな性格だが、芯はしっかりした女の子。じつは彼女、雪女なんだ。戦いを好まない銀雪は、ゲーム中の戦闘時においても荒々しい仕草は見せない。



▶雪の球を相手に投げつける〝雪合戦〟。ピッチャーみたい。

◀体の周りに氷の壁を作る対空技の〝吹雪〟。見た目がハデで、手が出せない。

▶必殺技の〝くるくる〟は、アングルがきわどくてドキドキしちゃうのだ。

▶フィギュアスケートのように、体を回転させながら相手に近づいて攻撃をする。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Development by KCET.

オンパレード大公開

ストーリーモードの全貌が徐々に見えてきた——

ストーリーモードは、8人のキャラクターごとにシナリオが用意されている。このモードの特徴は、相手との戦いで「記念品」が入手できること。「記念品」は200種類以上で戦い方によって同じキャラでももらえる「記念品」が異なるのだ。ストーリー&「記念品」集めが楽しめるというワケ。

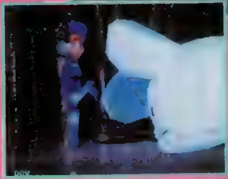
▲モコモコとの戦いで「記念品」をゲット！　いろんな戦い方を試そう。

▲入手した「記念品」は、図鑑の中でセーブすることができるぞ。

愛宕(あたご)美砂(みさ)

明るくて面倒見のいい美砂だが、今は誰かに裏切られたのか男性不信になっている。彼女の特徴は、何といっても95cmの豊満なバスト。ゲーム中も揺れる、揺れる♥

▶"鈴蘭"は、脚を広げて上昇する必殺技。華麗で爽快な技だ。



◀愛宕のセクシーな挑発ポーズ。片脚を上げてマイッチングな感じがイイですな。

▲キラキラ光りながら繰り出す、サマーソルトキックのような必殺技"雛罌粟"。美しい……。

ランカーク＝ヘイトリッド

魔族と人間の間に生まれたランカーク。聖魔族という特殊な力を持った種族で、その生存数は極端に少ない。最近になって自分が他の人間と違うことに気づいた彼は、戦いをしながら真の自分を探している。

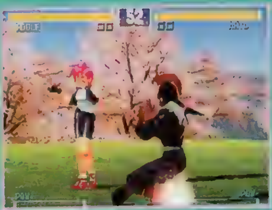
▲飛び道具を前方へ放つ、必殺技の"亢龍"。でもスキが大きい。

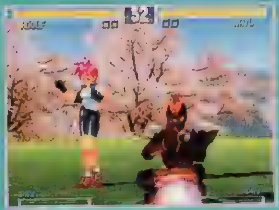
▶素早く相手の足元を払う"亂舞"。

▶拳で相手を吹っ飛ばす"兇權"。超強力！

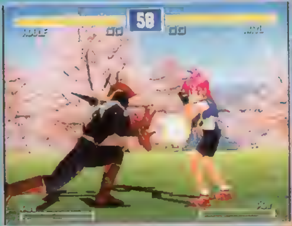
アドルフ＝レーツェル

アドルフは、覆面をした忍者風の正義の味方。その正体は謎に包まれていて、邪悪な気を感じた彼は、それに対抗すべく力を持った者を捜している。





▲地面の中に回転しながら潜って、姿をくらます"是空八捨参"。



▲両手から気の弾を繰り出す、飛び道具の"雷公弾"。

▲ポーズがカワイイ"影壱拾八"は、回転して敵に攻撃する技。

PlayStation
ARC THE LAD II IS

N'T ARC THE LAD
成長したアークに会おう。
プレイステーションの大ヒットRPG、
世界の大きさ、システム、ストーリー構成、
ビジュアルシーン、「II」は、「I」のすべてを上回る
光と音のRPG [アークザラッドII]
Arc The Lad II
キャンペーン期間中に「アークザラッド」と「アークザラッドII」をダブル購入した方から抽選で1000
●期間：1996年11月1日(金)～12月25日(水)
GARAGE
SONY

PlayStation
PSYGNOSIS
It's Fast!! YOGE
FEISAR
OLTECA
Published under license from PSYGNOSIS LIMITED. ©1996 PSYGNOSIS LIMITED.
PSYGNOSIS™, Wipeout XL™ and Destruction Derby 2™ are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and are used with permission. All rights reserved.
PSYGNOSIS RACING
Coming at Full Speed!!
wipeout XL
11·8 ON SALE 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60010 ©1996 PSYGNOSIS LIMITED.

IPCOUT XL™
11-8 ON SALE
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SONY
COMPUTER
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03 3475 7444
FORMULA 1
12-13 ON SALE
標準価格5,800円(税抜) SIPS-60011 ©1996 PSYGNOSIS LIMITED.
Licensed by FOCA to Fuji Television.
DESTRUCTION DERBY 2™

WIPEOUT XL™

WIPEOUT XL キャンペーン実施!!

11/8(金)～11/15(金)の期間中、全国各店で"WIPEOUT XL"店頭トライアル実施中！下記のお店へ急げ!!

北海道　ＤＥＰＯツクモ　２番街店
カメレオン倶楽部　新橋店
キタムラＢＯＭ 川沿店
そうご電器　ＹＥＳさいかゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳサカエゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ旭川ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ伊達ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ花川ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ琴似ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ札幌ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ手稲ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ新琴似ゲームスクエア
そうご電器　ＹＥＳ平岡ゲームスクエア
ドキドキ冒険島　釧路芦野店
ブルートDoing
ブルート西２０条店
ホーマック株式会社
青森県　わんぱくこぞう　白銀店
秋田県　そうご電器　ＹＥＳ秋田ゲームスクエア
岩手県　ダック　パル店
ＴＶパニック　一関店
山形県　シーガル　山形店
シーガル　米沢店
そうご電器　ＹＥＳ寿ゲームスクエア
電激倉庫　酒田バイパス店
宮城県　ＢＩＧ　ＳＨＯＪＩ　西多賀店
ソフマップ　仙台店
三遊館　中山店
新潟県　多田金ＳＥＰＴパティオ店
カメレオン倶楽部　長岡店
ＣＯＭＧ！　吉田店
ＣＯＭＧ！　内野店
スーパーマルチメディアセンターPIC
宝島　万代店
福島県　カメレオンクラブ　郡山桜通店
栃木県　ヌマニウ　宇都宮東店
パラダイス２１　小山城南店
愛ＬＡＮＤ　大田原店
群馬県　ファミコンショップ桃太郎　太田南口
茨城県　ファミコンハウス　守谷店
埼玉県　アンドウトーイ
カメレオンクラブ　東松山店
カメレオン倶楽部　せんげん台店
カメレオン倶楽部　鴻巣店
カメレオン倶楽部　川越店
ファンタジー
ベスト電器　新所沢店
ＴＶパニック　所沢店
キタムラＢＯＭ　深谷店
スーパードキドキ
ドキドキ冒険島　北浦和店
ドキドキ冒険島　本庄店
ファミコンショップ桃太郎　深谷店
ファミコンショップ桃太郎　行田店
ファミコンショップ桃太郎　坂戸店
ファミコンショップ桃太郎　新所沢店
ファミコンショップ桃太郎　草加店
ファミコンショップ桃太郎　北坂戸店
ファミコンショップ桃太郎　本川越店
マツモトデンキ　北本店
メディアパワー　北越谷店
千葉県　ＴＶパニック　鎌ケ谷店
カメレオンクラブ　船橋市場
カメレオン倶楽部　君津店
Ｇａｍｅ壱番館
ディスクユニオン　ぴゅう柏店
ドキドキ冒険島 君津店

東京都　おもちゃのきりん
カメレオン倶楽部　綾瀬店
カメレオン倶楽部　小田急相模原店
カメレオン倶楽部　相模原駅前店
カメレオン倶楽部　武蔵小山店
カメレオン倶楽部　立川栄店
ゲームステーション マリオ
ゲームズマーヤ
タワーレコード　渋谷店
トミヒサムセン
メッセサンオー
ヤマギワソフト館
ＴＶパニック　蒲田店
アイ信マルチメディア館　池袋
キタムラＢＯＭ　町田小川店
ソフマップ　１３店
ソフマップ　新宿１店
ソフマップ　本店
ツクモソフト　８号店
ディスクユニオン　ぴゅう吉祥寺店
ドイ　渋谷店
ドキドキ冒険島　平和台店
トップボーイＴＳＵＴＡＹＡ　東村山店
トップボーイ　調布市北口店
ビルフェロー　西新井店
ファミコンショップ　桃太郎成増店
ファミコンハウス　小岩駅前２号店
ファミコンワールド　平井本店
ムラウチ
メディアマックス　恵比寿店
モーリス　ブロードウェイ
モーリス武蔵境
ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館
リバティ　水元店
山野楽器　吉祥寺サンロード店
山野楽器　銀座本店ピュータラビット
石丸電気ゲームワン
内外無線工業　大森本店
神奈川県　カメレオン倶楽部　蒔田店
おいでデンキ
ディスクユニオン　ぴゅう本厚木店
ドゥー　茅ヶ崎店
ドゥー　溝の口店
ドゥー　相模原店
ドゥー　中山店
ドキドキ冒険島　大和店
トップボーイ　綱島店
ビルフェロー　海老名店
ブルート　さつき橋
丸井　川崎店
山梨県　おもちゃのイチノセ
オフタイム　国母店
カメレオン倶楽部　甲府店
ファミコンショップ桃太郎　上吉田店
長野県　アピアランド　飯田店
カメレオン倶楽部　座光寺店
カメレオン倶楽部　石芝店
カメレオン倶楽部　中野店
カメレオン倶楽部　朝生田店
カメレオン倶楽部　湊町店
富山県　シャトル　二口店
石川県　カメレオン倶楽部　工大前店
カメレオン倶楽部　鳴和店
石川県　宝島王国　金沢工大店
宝島王国　小松店
岐阜県　Ｇパワ－Ｚ　かがしま店
静岡県　カメレオンクラブ　三島田町店

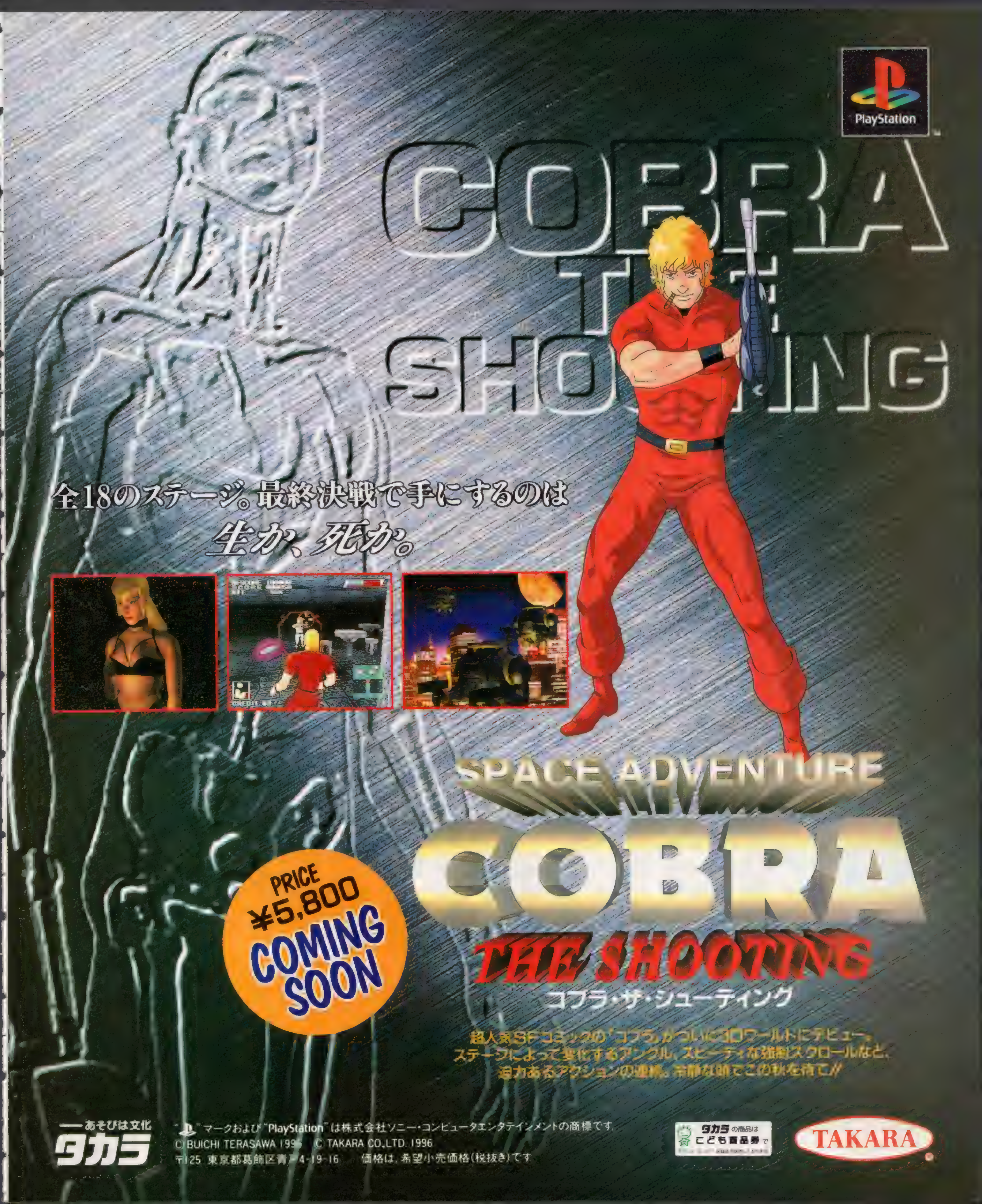
静岡県　キンダーランド
エフワン
エマーソン幸店
ゲーム館ヤマト
ファミーズ　富士宮ブックワン店
ファミコンショップ桃太郎　静岡店
フジホビー
ドリーム
愛知県　ＪＯＹ倶楽部　豊田店
生活創庫　名古屋駅店
ＭＡＧ　ＭＡＲＴ　平安通店
トイショップ一休さん
ドラゴン堂
ファミーズ　柴田店
ファミーズ　太田川店
ファミーズ　知多朝倉店
ファミーズ　半田インター店
ファミコンプラザぴっぷBoy's
滋賀県　ヴィステーション　彦根店
京都府　ブルート　京都千本店
三重県　スーパーランド　四日市本店
ドリーム
和歌山県　キャッツアイ
福井県　宝島王国　ファミコンワールド店
宝島王国　種池店
大阪府　ヴィステーション　江坂店
ＴＶパニック高槻市
スタンバイＶｅｒ.Ⅱ
ソフマップ　大阪４号店
ソフマップ　大阪７号店
ニシダヤ　南茨木店
モンキーランド　守口店
ワンダーパニック　池田店
わんぱくこぞう上新庄
わんぱくこぞう東三国
上新電機　阪急三番街店
兵庫県　ヴィステーション　東加古川店
カメレオン倶楽部　西鈴蘭台店
カメレオン倶楽部　舞子店
M's クラブ
わんぱくこぞう湊川
岡山県　わんぱくこぞう沖新町
広島県　カメレオン倶楽部　蔵王店
ハイパーブルート五日市
フタバ図書　紙屋町店
フタバ図書　府中店
ブルート五日市店
ブルート三次店
鳥取県　本の学校メディア館
山口県　カメレオン倶楽部　下松店
カメレオン倶楽部　防府店
ブルート　新南岩国
愛媛県　カメレオンクラブ　鴨川店
ＣＯＭＧ！　松山南店
福岡県　ＪＡＶ目黒書房　西口店
ブルート東福間
ブルート飯塚
ブルート舞松原店
宮崎県　ヴィステーション　都城店
キタムラＢＯＭ　宮崎江原店
西村ガーディニア店
西村本店
熊本県　ヴィステーション　八代松江店
鹿児島県　ファミザラス　国分店
沖縄県　ブルート小禄

※一部店舗において、実施期間が違う場合がありますのでご了承下さい。

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation
COBRA THE SHOOTING
全18のステージ。最終決戦で手にするのは
生か、死か。
SPACE ADVENTURE
COBRA
THE SHOOTING
コブラ・ザ・シューティング
PRICE ¥5,800
COMING SOON
超人気SFコミックの「コブラ」がついに3Dワールドにデビュー。
ステージによって変化するアングル、スピーディな強制スクロールなど、
迫力あるアクションの連続。冷静な頭でこの秋を待て!!
—あそびは文化
タカラ
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© BUICHI TERASAWA 199 © TAKARA CO.,LTD. 1996
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16　価格は、希望小売価格(税抜き)です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

PlayStation
'96年11月1日発売予定
騎手ヤロウゼ！
Jockey ZERO
ジョッキーゼロ
定価5,800円（税別）
SLPS-00429
©RIGHT STUFF
騎乗依頼
騎手シミュレーション
&思考型レースゲームで
遂に登場！

ロールプレイングゲーム
'96年11月発売予定

BLUE FOREST STORY

ブルーフォレスト物語 ～風の封印～

定価5,800円(税別)

©1996 RIGHT STUFF/F.E.A.R./KENJI FUSHIMI
©1996 Matsushita Electric Industrial Co.,Ltd.
SLPS-00566

青き森の神話が今、
語り継がれる……。

アルナムの翼 焼塵の空の彼方へ

ロールプレイングゲーム
年内発売予定

©RIGHT STUFF

[好評発売中]

プレイステーション用ソフト
『アルナムの牙』アドベンチャーゲーム
定価3,900円(税別)
SLPS-00173

[今秋発売予定]

『アルナムの牙』ワールドガイドブック
『アルナムの翼』体験版BOOK

E3/Tokyo'96に出展!!

これらのゲームで遊べるチャンスだ！
気になる人は、ぜひこの機会に遊びにきてね
木村明広・澤下禎のトークショーも開催予定！

'96年11月2日(土)～4日(月)　会場：幕張メッセ

その他、イベントの詳細は、
ユーザーテレフォンにて随時情報公開！

[テレバード]
artwork by Hiroshi Yoshii

東京ゲームショウにて行われたトークショー
E3でも何かが起こる？！

株式会社 ライト スタッフ

〒140 東京都品川区西大井6-10-10品川RSビル TEL.03-3772-5131
ユーザーテレフォン：03-3772-5073(ライトスタッフの最新情報をお知らせしています。)

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

Illustration by JUN SUEMI

※画面写真は開発中のものです。

予価 ¥5,800 (税別)

●価格はメーカー希望標準小売価格です。
●表示価格は税別になっています。

A2C
Acti-Art Corporation
ムーブ
MOVEに駆け巡る!!
EASURE
TER
ャーハンター
全エンディング
終了認定キャンペーン
'96年11月15日～'97年2月末日
抽選で
末弥純先生イラストタペストリー（B-1サイズ）
NOT TREASURE HUNTER 終了認定レリーフ
（F･FACE浅井真紀原形製作）
200名様：タペストリー＋レリーフ
800名様：タペストリーのみ
プレゼント
＜応募方法＞
官製ハガキへ製品に付属の応募シールを貼り、
全エンディング（57種）終了時に出るパスワードを記入の上、
住所、氏名、年齢、職業、電話番号を
明記の上、下記まで送りください。
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10タカミビル6F
株式会社アクティアート
尚、発表は商品の発送をもって変えさせて頂きます。
製作・著作◆株式会社アクティアート　音楽◆藤野和良(元Human Soul)
CAST◆ジェームズ・アークライト：池田秀一／カルミス・ウィッシュバーン：塩沢兼人、他
'96 11月 全国一斉発売!!
〒556 大阪市浪速区敷津東3-7-10 タカミビル6F　TEL.06-636-5999 株式会社アクティアート

Fortune Quest
フォーチュン・クエスト 外伝
パステルはどうして冒険者になったのか……?!
ファン必聴のCDブック。
角川CDブック全4巻
パステルの旅立ち
最新刊「外伝 パステルの旅立ち」に書き下ろしストーリーを加えたCDブック。
CDオリジナルのミニ・ドラマも収録!
迎 夏生描き下ろしのジャケットイラスト、名場面ギャラリーなど、
描き下ろしイラスト満載のオールカラーブックレット付き!!
原作/深沢美潮 イラスト/迎 夏生
(角川スニーカー文庫刊)
〈CAST〉
パステル:中川亜紀子/トラップ:山口勝平/クレイ:置鮎龍太郎/ノル:塩屋浩三/キットン:鈴木清信/ルーミィ:水谷優子/シロ:菊池志穂 ほか
VOL.1 好評発売中
VOL.2 11月21日発売予定
VOL.3 12月18日発売予定
VOL.4 '97年1月21日発売予定
初回特典:シロちゃんの招福カード 全巻購入特典:シングルCD「フォーチュンクッキースーパースペシャル」
TBSラジオ毎週火曜日24:00~24:30「フォーチュンクッキー」絶賛放送中!!
深沢美潮『フォーチュン・クエスト』フェア実施中!
角川ミニ文庫
「フォーチュン・クエスト バイト編① 夕日が二つに見えた夜」 11月27日発売 定価200円(税込)
手のひらサイズのミニ文庫で「フォーチュン・クエスト」が登場。価格も200円と超お買い得! 冒険者になりたてのパステルたちが、アルバイトに挑戦するが……。
角川スニーカー文庫
●フォーチュン・クエスト①~⑧ ●フォーチュン・クエスト外伝 パステルの旅立ち 絶賛発売中!
イラスト/迎夏生・福田道生 ©1996 深沢美潮・迎夏生/角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 角川書店 TEL 03(3238)8521 振替00130-9-195208

スクウェアの新ブランド、誕生。

スクウェアが、この冬、新しいブランドを設立します。より多くのソフトを、より多くの人に楽しんでもらうこと——。私たちは、この理想を実現するために、一歩進んだ新しいエンタテインメントを追求してきました。その答えの一つが、この新ブランドの設立です。このブランドの作品が皆さんに提案するのは、「スポーツ＆エンタテインメント」。次世代を実感できるソフトの数々とともに、皆さんを新しいエキサイティングな世界へとご案内します。今までのスクウェア作品とは違った驚きの世界……。それはもう、あなたの目の前まで来ています。そして、今、その扉を開くのはあなたなのです。

PlayStation

SUPER LIVE STADIUM™
スーパーライブスタジアム

実現したのは、リアル感を越えたゲームならではのライブ感覚。単に野球をシミュレートするだけでなく、選手とスタジアムをポリゴン化することにより、リアルタイムの視点変更やクイックリプレイ、それに加えて斬新な視覚効果をゲームの流れを妨げることなく試合の随所に導入しました。「プレイする楽しさ」に「見る楽しさ」を加えた、まさに新感覚の野球ゲームです。

1996年12月20日発売予定　価格未定

グランド・チャンピオンズ・ラリー
GRAND CHAMPION'S RALLY™

地上最速の公道レース＝ラリー。その"迫力"と"走り"の感覚を、秒間60フレーム+Hiポリゴンの高次元スペック導入により、手に汗握る臨場感をパーフェクトに再現。ラリーならではの、あらゆるロードコンディションを走破する快感を存分に堪能できます。さらに、オリジナルのマシンカスタム・モードをプラス。"創る"楽しみも加わりました。新時代の幕開けを告げるに相応しい、次世代スーパーRCGの誕生です。

1997年春 発売予定　価格未定

プロロジック麻雀
牌神™

麻雀を論理的に思考する楽しみがここにあります。あなたの打ち筋を論理化する「ロジック・コンストラクション・モード（LOGI-CON）」を採用。これにより、麻雀ゲーム初の４人同画面対戦が可能になりました。さらに実在のプロ雀師16名に挑戦できる対戦モードに加え、これも麻雀ゲーム初、ゲームの臨場感をアップする福井謙二アナによる実況モードを実現。さあ、あなたの手で最強の雀士をプログラミングしてください。

1996年12月20日発売予定　価格未定

これからのスタンダードは、私たちが創ります。

©1996 スクウェア　© スクウェア／SPS　※画面は開発中のものです。

Advanced QUality of Entertainment&Sportsの頭文字を取ったもので、より進化（Advanced）した内容で、スクウェアならではの高品質（Quality）を目指したエンタテインメントとスポーツのゲームソフトを専門に扱う新ブランドです。

QUES

"⅄" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

発売元：株式会社スクウェア　〒153東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー

5つの角度から
最新情報を分析！

ファイナルファンタジーVII

ジャンル	RPG	価格	¥6,800予定(CD3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年1月31日		

FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

発売日も正式決定し、次第に明らかになってきた『FFVII』。今回は戦闘システムやストーリーなど、さらに深い情報を紹介！

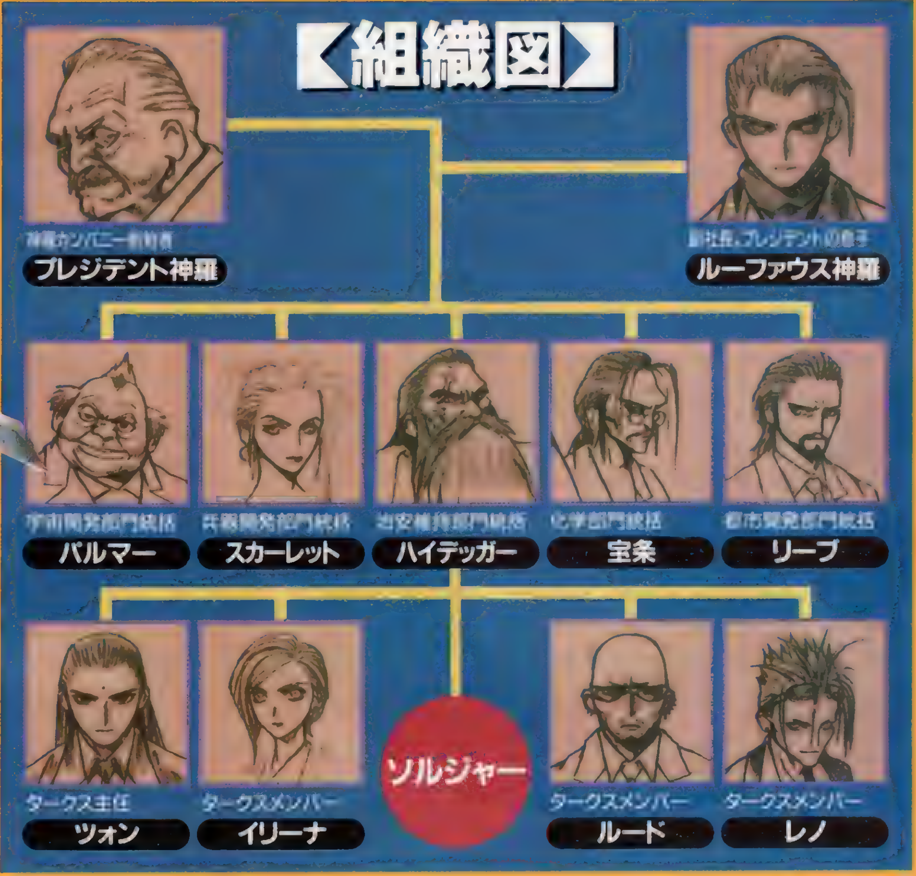
STORY
ストーリー

ついに明らかになった「神羅カンパニー」の実態!!

ミッドガルを支配する巨大企業「神羅カンパニー」の実体がついに見えた。創立者プレジデントを筆頭に、ひと癖ありそうな人間たちが顔をそろえている。それぞれの関係はまだ不明だが、全員ストーリーに絡んでくるらしいぞ。神羅側の人物同士にもさまざまなドラマがありそうだ。ちなみに、タークスとは有能な人物をソルジャーとしてスカウトする部隊。主人公たちと大きく絡む予感がする。

姿を現した神羅側のキャラ 主人公たちとの関係は…!?

[illegible]



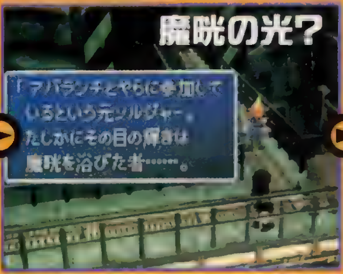
©1997 スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也

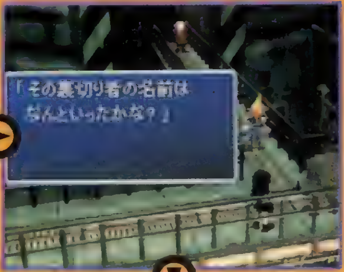
神羅を取りしきる超大物「プレジデント神羅」とは?

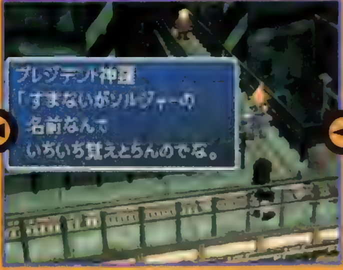
神羅カンパニー創始者、プレジデント神羅の姿がついに判明。一代で神羅を創り上げげたのだから、相当な経営手腕の持ち主だ。残念ながらその詳しい素性は明らかにされていないが、事実上ミッドガルの支配者と呼べるだけに、貫禄は十分。組織同士の対立に明確な善悪の区別がない今回の『VII』だから、ただの「敵の大ボス」だけでは終わらないハズだ。

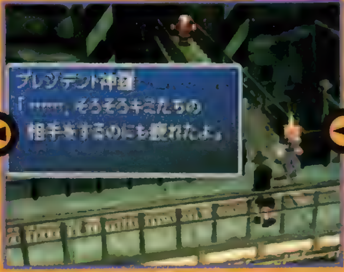
プレジデントとの出会い

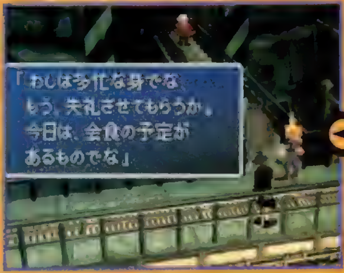
アバランチとの出会い。プレジデントのセリフから、彼の強気な性格が読みとれる。また、「魔晄の光を浴びた者」という意味深な言葉も……!?





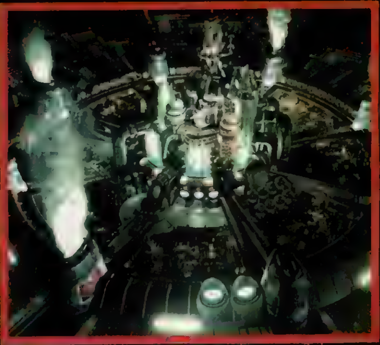




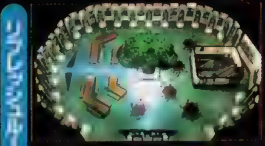


神羅カンパニーの総本山

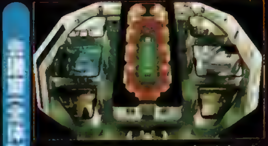
神羅ビル内部



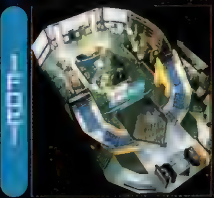
神羅カンパニーの総本山である神羅ビルは、魔晄都市ミッドガルの中央にそびえ立っている。都市の象徴であり、最上階からはミッドガルのすべてを見渡せるという、まさに支配者の居城にふさわしい超高層ビルだ。社員以外は、簡単に入り込める場所ではないが、神羅と対決する以上は、いずれ乗り込まなくてはならないだろう。いったい、どんな出会いや戦いが待ち受けているのか、非常に楽しみだ。ここでは、ビル内部の一部を紹介していくぞ。



▲社員のための部屋だろうか。待遇はかなりよさそう。



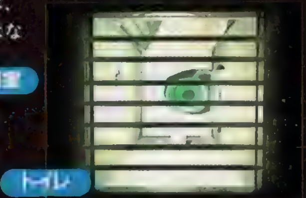
▲66階には、巨大な会議室が設けられている。



◀受付。受付嬢はいるのだろうか?

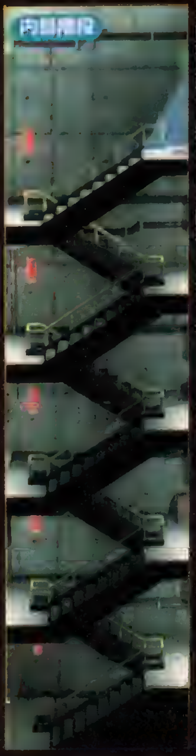
▲69階。上り階段が見えるので、このビルは70階以上ある。

▲66階の会議室の内部。奥にあるイスはプレジデント用だろうか? ここでどのような会議が行われているのだろう。



▲トイレは普通の洋式トイレだ。用を足すイベントはあるのか?

◀さまざまな商品(?)が陳列されている。武器、防具の類だろうか。

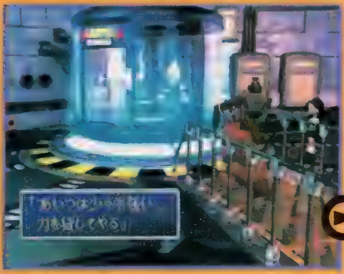


◀内部に延々と続いている階段。これを上ると考えるとけっこうゾっとする。

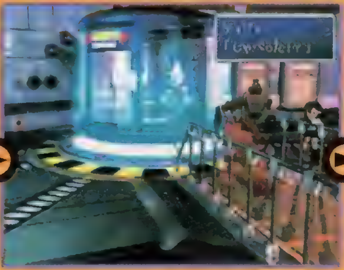
イベントシーン紹介!! キャラの背景が明らかに!

EVENT
イベント

レッド13登場　紅いたてがみの助っ人登場!


▲敵を前にしたクラウドたちに、突然手助けしてやろうと話しかけてくる。

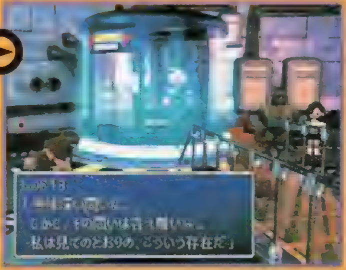
▼驚くティファ。どうやらこの世界でも、しゃべる動物は珍しいようだ。



▲何者かと問いかけるバレット。そう聞きたくなる気持ちはよくわかる。

レッド13

▼人を食ったような答えだが、とりあえず納得するしかなさそうだ。

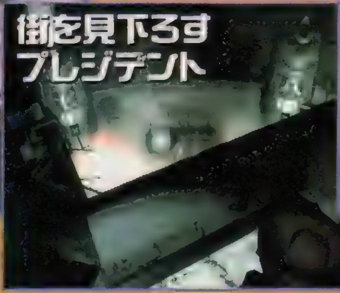


これまで素性のまったくわからなかった謎のキャラ、レッド13。彼(？)の登場イベントがついに公開された。このイベントシーンから、人間の言葉をしゃべること、協力的であることがわかる。しかも、その口ぶりから、かなり頼もしい助っ人になることが予想できる。ちなみに年齢は48歳だそうだ。大人の余裕？

ハイライトシーンの数々

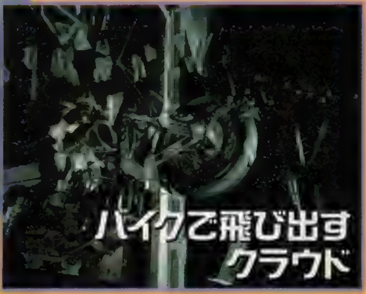
ゲーム内に挿入される、美しいムービーシーンからのイメージショットを次々紹介！　何のイベントのシーンかは不明だが、どれも衝撃的なカットばかり。まるで映画の予告編を見ているようだ。

◀夕焼けの空をバックにして、飛空艇ハイウインドの雄姿が浮かび上がる。これに乗り込むのは、いつ頃になるのだろうか？



▶神羅ビルの最上階から、ミッドガルを見下ろすプレジデント。よーく見ると、ガラスにプレジデントの姿が映り込んでいる。

◀街が爆破されるシーン。手前にあるネコ型の遊具から察するに、場所はおそらくスラムにあった公園ではないだろうか。



▶愛車ハーディ・デイトナに乗り、ガラスを突き破るクラウド。まるでアクション映画のようなｌシーンだ。

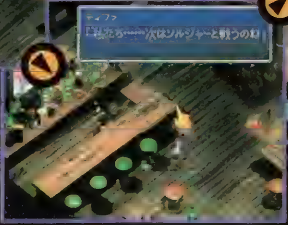
セリフの選択によって物語が変化する!?

『FFⅦ』では、イベントなどで選んだ選択肢によって、シナリオが変化することがわかった。といってもストーリーの展開が変わるわけではなく、選択の仕方でキャラ同士の感情が変化するのだ。感情の変化によって、その後のイベントにも変化が生じてくるというわけ。たとえば、あるキャラに嫌われると、イベントで協力してくれないということがあるかもね。

▶これは右のページで紹介しているアバランチのアジトのイベントの前後らしい。爆破事件がニュースになっている。

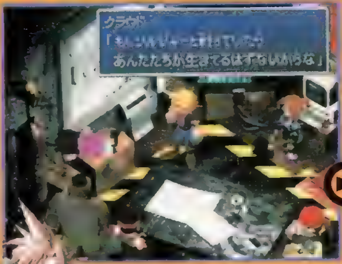
▼ポツリとつぶやくティファ。アバランチにとって、ソルジャーとの戦いは避けられない。

▲爆破ミッションの結果、ソルジャーが導入されることになったようだ。アバランチの活動もかなり危うくなってきた。

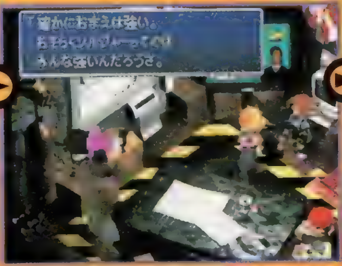


▲ティファがクラウドに助けを求める。ここでどう答えるかによって、ティファのクラウドに対する感情が変わるようだ

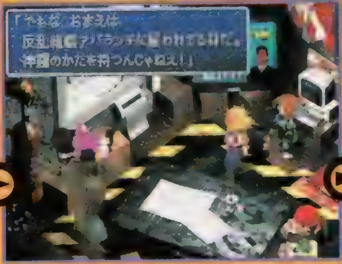
アバランチのアジトにて 戦士たちのつかの間の休息



▲クラウドの言葉から、神羅が擁するソルジャーたちの強さがわかる。



▼クラウドにしてみれば、ソルジャーの強さを忠告しただけのつもりかもしれない。しかしバレットはカチンときたらしく、クラウドに食ってかかる。



▲とりあえずまだ、アバランチに雇われた身であるようだ。全然関係ないが、木箱の上で器用な寝方をしているピンクの服の女の子はバレットの娘マリンちゃんだ。

▼ミッションの報酬を受け取るクラウド。オープニングイベントの魔晄炉爆破ミッションに参加したアバランチメンバーの他に、ティファの姿も見える。

クラウド

ティファ

こちらは、アバランチのアジト内で起こるイベントシーン。会話の内容から、おそらくオープニングイベントのすぐ後の出来事だと思われる。クラウドとバレットのやり取りを見る限り、この2人はまだ完全に気を許しあってはいないようだ。バレットはクラウドの強さを認めているものの、この調子では2人が打ち解けあうのはかなり先の話になりそう。このイベントの後、クラウドはアバランチを離れていってしまうのだろうか？　もしそうだとしたら、次の展開はどちらを中心に動いていくのか、非常に気になるところだ。ちなみに、このイベントシーンをじっくりと見てみると、アバランチのアジトはどこかの酒場の地下にあることが推測できる。そしてその酒場の中には、クラウドの幼なじみであるティファの姿も確認できるぞ。

▲何かにしがみついているように見えるが、ただ単に飛び下りてるだけのようにも見える。さて真相は？

◀どうやらプラネタリウムの中らしい。ここで、この惑星全体の秘密について、語られるらしい。いったいどんな秘密が？

▲これはバレットのイメージCG。この教会には、何か因縁がありそうだ。ちなみに肩に乗っているのは娘のマリン。

▶魔晄列車の爆破シーンのようだ。アバランチの新しいミッションなのか？

▶プロペラ機のような乗物に乗って、ロケット村の上空を舞うクラウド。彼の乗っている乗物は、いったい何だろうか？

新たな乗物が登場か!?

チョコボ車登場!

チョコボに車を引かせてしまうという、馬車ならぬチョコボ車が登場する!?　といっても、これはイベントで登場する乗物らしく、実際に乗って自由に走り回れるかどうかは不明なのだ。ちゃんと御者がいるあたりなかなか本格的だよね。

ワールドマップ＆フィールド画面初公開

FIELD
フィールド

これまで謎とされてきた『ＦＦⅦ』のフィールド画面がついに公開。やはりフィールドも、街やダンジョンと同様の完全な立体空間だったのだ。街の中とはまた違った広大なフィールドで、仮想現実世界を歩き回る未知の楽しみを味わえるハズだ。そして、同時にワールドマップも公開。こちらは現実の地球に似ているという大方の予想に反し、３つの大陸からなる新世界だったのだ。

ミッドガルはどの辺？

世界地図が発表されたことで気になるのは、冒険の始まりの地、ミッドガルがどの辺にあるかということ。カームの街の近くにあることは以前紹介した通り。そこで下の写真に注目。カームの近くを歩いている写真だが、画面右下のナビに主人公の位置が表示されている。この近くなのだ。

フィールド移動の視点は２種類

フィールドの移動画面では、ほぼ真上から見た状態のノーマルビューと、やや俯瞰（ふかん）ぎみに見たバードビューの２種類があることが判明。これは、ゲーム中いつでも自由に切り替えることが可能になっているので、その日の気分によって変えてみるというのもいいぞ。

◆ノーマルビュー Normal View

ノーマルビューは、キャラをほぼ真上から見た視点。移動の感覚は、『ＦＦⅥ』とほとんど同じだ。キャラが小さくなってしまうけど、全体を把握しやすいのでＲＰＧ初心者にはこちらがおススメ。フィールド自体が山あり谷ありと、変化に富んでいるので、立体空間を歩き回るという楽しさも十分味わうこともできる。それに、こういうスタンダードな視点の方が、やっぱりプレイしていて安心できる!?

◀以前紹介したことのある牧場。建物に重なれば、内部マップに入れるのだ。よく画面をみると、何かの足跡が…。

▲森の中にピラミッドが見える。これもダンジョンの１つなのだろうか。ピラミッドといえば、やっぱり財宝が眠っているのか。

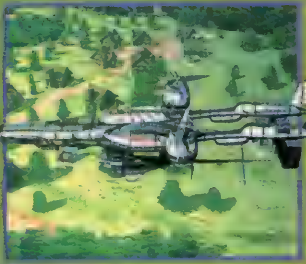
▼画面上方には川が流れており、川の途中が滝になっているのが確認できる。この辺はさすがに３Ｄフィールド。

▲画面上部には丘が見える。フィールドにはこうした高低がつけられているので、歩き回るだけでも楽しい！

▼とある場所の砂浜にて。ここでは、浜辺を潮が満ち引きしているという演出も施されているのだ。

大陸間の移動方法は？

ワールドマップで見ると、この世界は大きく3つの大陸に分かれている。そこで気になるのは、大陸間の移動方法だ。飛空艇が手に入れば問題ないが、それ以前はやはりこれまで通り、イベントに関連した強制的な移動か、定期船を利用することになりそう。すると、どこかに港町も？



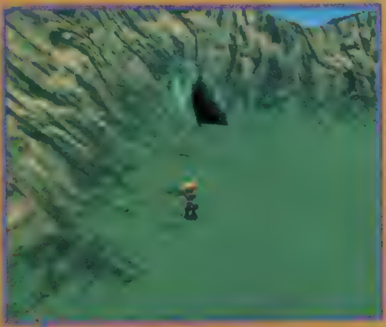
Bird View ◆バードビュー

バードビューは、ノーマルビューよりもさらにキャラクターに接近し、頭上をなめるような感じの視点で移動していくモード。迫力なら、断然こちらのバードビューの方が上だ。建物や森などの裏に回り込むといった、より立体的な移動シーンを楽しむことができるようになる。ノーマルビューと比べてフィールドの全体図や位置関係が把握しにくいという欠点はあるが、『ＦＦⅥ』のように画面の右下にナビゲーションを表示させることもできる。これなら、自分の位置がすぐわかって方向音痴の人でも安心だ。

◀画面の奥に注目。よーく見てみると、チョコボの姿が確認できるのだ。ここでチョコボとの出会いが待っている？

▶牧場付近を歩くクラウド。前ページのノーマルビューの画面と見比べてみよう。

▶高低のある岩場などでは、高さの違いがハッキリ確認できる。



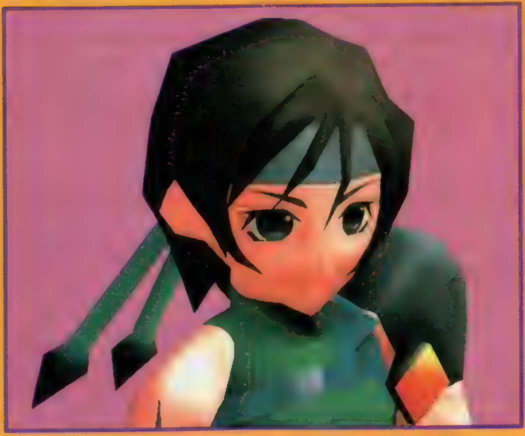
▶ダンジョンらしい洞窟の入口が、ポッカリ口を開けている。

9人目の新キャラ 16歳の女忍者登場！

CHARACTER キャラクター

由緒正しい忍者の末裔だが、本人に自覚はない。ズル賢く、自分本意の超ワガママ娘。あるモノを手に入れるため、クラウドたちと同行することになる。

平均年齢を一気に下げる、待望のギャルキャラ登場だ！



YUFFIE ユフィ

SYSTEM
システム

新システム「マテリア」とは何か？

シリーズごとに新しいシステムを取り入れてきた『ＦＦ』。今回の『Ⅶ』で導入された新システムがこの「マテリアシステム」だ。マテリアとは、持っているキャラに魔法やアビリティを与える宝石。「ぬすむ」コマンドを使えるようになるマテリアや、炎系の魔法が使えるようになるマテリアなど、細かく分類され、その数は実に豊富。しかも、そのほとんどは、使えば使うほど（マテリアそのものが）成長していくのだ。この「マテリアシステム」は、マテリアそのものを集めていく楽しさ、それぞれを成長させていく楽しさ、そして自由にキャラの特性を設定できる楽しさの３つを、同時に満たしてくれるハズだ。

▼▶体験版では隠されていたメニュー画面初公開！　マテリアの付け替えは、このメニュー画面から行う。

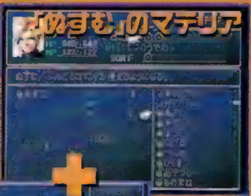
Step1 「マテリア」と魔石の違いは？

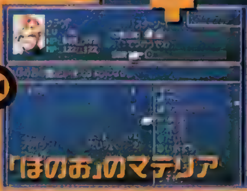
『Ⅵ』の魔石は、キャラに装備させることで魔法を覚えさせることができた。マテリアは、それをさらに多様化、細分化したものと考えるといい。キャラの武器や防具に付けるだけで、そのマテリアに対応した魔法やアビリティが使えるようになるのだ。また、マテリアは装着するだけで能力値が上がる場合もあるのだ。

▲そのマテリアを付けるだけで、直接能力を身につけることが可能。

Step2 「マテリア」を武器、防具につければ魔法やアビリティを使える!!

マテリアは、キャラに直接装備させるのではなく、キャラの持っている武器、または防具に装着することで効果を発揮する。まずは、武器・防具を装備しないと、マテリアの力を授かることはできないのだ。





◀「ぬすむ」のマテリアと「ほのお」のマテリアをクラウドの装備に付けると……。

◀コマンドに「ぶんどる」と「まほう」が追加。「まほう」では、炎系の魔法を使える。

Step3 付けられるマテリアの数は武器によって異なる

武器や防具には、それぞれ必ずマテリアを装着するための穴があいている。この穴にマテリアをはめていくのだが、武器や防具によってマテリアを装着できる数は変わってくる。１人のキャラが装着できるマテリアの最大数は、現在装備している武器と防具の穴の合計数ということになる。攻撃力は低いけどマテリアを多く装着できるとか、逆に攻撃力は高いのにマテリアはほとんど付けられないといった武器も登場しそうだ。

▲クラウドのバスターソードは２コしか付けられない。

◀アサルトガンは、３コまで付けることが可能になっている。

Step4 マテリアは成長していく！

マテリアのほとんどは、アビリティポイントを高めることで成長する。最初は〝ファイア〟しか使えない「ほのお」のマテリアも、成長すれば〝ファイラ〟〝ファイガ〟と使える魔法が増えていくのだ。

マテリアが覚えた魔法は、取りはずしても覚えたまま!!

Step5 マテリアは全部で5種類

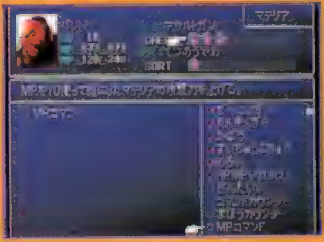
マテリアは数多く登場するが、大きく5つの種類に分類できる。ここで、種類別の特徴を紹介していこう。これらはメニュー画面では色分けされているので、すぐに見分けがつく。同じ種類で複数付けることも可能。下の4種類の他に、独立マテリアがある。

魔法マテリア

魔法が使えるようになるマテリア群。戦闘コマンドに、"まほう"が追加される。「ほのお」のマテリアならファイア系、「れいき」のマテリアならブリザド系と、細かく分類されている。

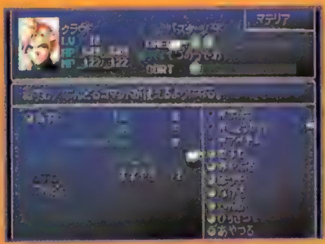
支援マテリア

他のマテリアと連動することで効果を発揮するマテリア群。例えば「全体化」のマテリアを魔法マテリアの「ほのお」のマテリアと組み合わせると、"ファイア"でも全体攻撃が可能になる。



コマンドマテリア

さまざまな戦闘コマンドが追加されるマテリア群。「乱れ打ち」のマテリアや「あやつる」のマテリアなど、基本的に追加されるコマンドがマテリア名になっているのでわかりやすい。



召喚マテリア

召喚魔法を使えるようになるマテリア。"リヴァイアサン"、"イフリート"など、召喚できるのは1つのマテリアにつき1種類のみ。戦闘コマンドに、"しょうかん"が追加される。

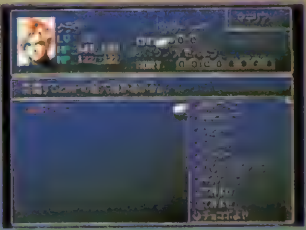
武器防具は1コづつ

マテリアは武器、防具に装着することで効果を発揮するワケだが、一度に装備できる武器、防具はそれぞれ1つだけに限定されている。特に今回は、防具の種類が「うでわ」だけになったのだ。だから、盾やよろいや小手と種類ごとにそろえる必要がなくなったので、防具の買い換えは楽になった。その代わり、いろんな防具にマテリアを付けまくるわけにはいかないのだ。

▲防具はすべて「うでわ」という形で、統一されている。

マテリアはいつでも付け替えOK!

マテリアは、いつでも付け替えが可能になっている。また、マテリアはそれ自身が成長していくので、はずしてもこれまでの経験（蓄えたアビリティポイント）は残る。"ファイガ"の魔法を覚えた「ほのお」のマテリアを、他のキャラに付ければすぐに"ファイガ"を使える。もちろん、はずされたキャラは使えなくなる。あくまでも、キャラの成長とマテリアの成長は別物なのだ。



▲メニュー画面で付け替えOK。ただし戦闘中に付け替えることはできない。

マテリアの入手方法は?

これまでの『FF』シリーズから推測すると、マテリアのうち基本的な物は、お店で買って、重要な物はイベントで入手するのではないだろうか。また、簡単には手に入らない隠しマテリアや、敵からしか奪えない貴重なマテリアなどの存在も考えられる。

マテリアを使いこなせば戦闘がさらに楽しく!

▲支援マテリアの「全体化」を魔法マテリアと組み合わせれば、どんな魔法も、"敵全体"にかけることができるようになる。

◀コマンドマテリアをたくさん [illegible]

▼ [illegible]

マテリアを付けることで、キャラに明確な個性を持たせることができる。これにより戦闘シーンの楽しさはさらに倍増する。魔法ばかり使うバレットや、"乱れ打ち"で殴りまくるエアリスなど、人によって戦い方がまるで変わってくるのだ。また、アイデア次第では、マテリア同士をうまく組み合わせた、思いもよらない戦い方が可能になる場合もある……!?

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

『サガ』ファン待望の最新情報をついにキャッチ！　今回は、やはり気になる主人公たち、本作のキーワードとなるリージョン、そして、『サガ』にはなくてはならない技と術の3つに関し、最新画面を交えながら解説していこう。

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	97年3月末予定		

それぞれのストーリーを持つ『サガ』の主人公たち

主人公の数だけ物語があり、キャラクターの数だけドラマがある。1人1人がそれぞれの運命を持つ、『サガ』のキャラたち。そんな彼らの素顔を少しだけ、のぞいてみよう。

ヒューズ　人間

New Character

犯罪者には容赦しないIRPOパトロール隊員

軽いノリのいい加減な男だが、犯罪者には情け容赦ない。キレると手が付けられないことから、ついたあだ名は「クレイジーヒューズ」。複数のリージョンを股にかける警察機構「IRPO」の隊員だけに、その行動範囲は広い。

ブルー　人間

兄弟で闘わなければならぬ悲運の魔術士

「マジックキングダム」という魔術が支配するリージョンに住む若者。本当の魔力を手に入れるために、双子の兄弟を捜し、倒さねばならないという宿命を持って旅立つ。

レッド 人間

悪の組織ブラッククロスと闘う正義のヒーロー

ある日起こった悲惨な事件をきっかけに、変身能力を身につけた若者。普段は見習いとして働いているが、事件が起これば即変身！ 悪の組織「ブラッククロス」の野望を砕くため、敢然と戦い続ける正義のヒーロー。

エミリア 人間

婚約者の仇を捜す元トップモデル

絶大な人気を誇るトップモデルだったが、婚約者を殺され、しかも自分が容疑者として投獄されるという悲劇に見舞われる。しかし、おとなしく捕まったままになるほど悲観も絶望もしてはいなかった。真犯人を捜すため、脱獄するという大胆な行動で、冒険者として再デビュー。

T-260G メカ

失った記憶を求め旅立つロボット

「ボロ」というリージョンで発掘されたメカ。故障のため自分の任務を忘れている。その任務を思い出して果たすため、あてのない旅に出る。

メカらしいさまざまな動きを見せる、T-260Gの七変化。腕にはミサイルも搭載。オプション装備で強化も可能？

クーン モンスター

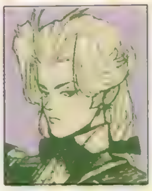
故郷のために指輪探しの旅に出るモンスター

クーンの住むリージョン「マーグメル」は寿命が尽きかけ、いまやただ1つの指輪の力に支えられている。崩壊間近に迫ったこの故郷を救うには、指輪の兄弟たちの力が必要だ。クーンは、指輪たちを集めるため、旅立つ。

冒険の手助けをしてくれるサブキャラクターたち

冒険の手助けをしてくれるサブキャラクターたち。彼らにもまた、定められた宿命がある。彼らが、どの主人公に関わってくるのかはまだ不明。しかし、もし仲間になってくれれば、強力な助っ人となるだろう。

サイレンス 妖魔



妖術を使いこなす妖魔。何かの制服を身にまとっているが、その職業は謎。一見青年風だが、妖魔に性別はなく、年齢も不明。

ゲン 人間

年齢は30歳ぐらい。その風貌から、①職業は大工、②酒好き、③べらんめえ口調、という3つが推測できるが、いずれも定かではない。

ローズ 人間

人間の女の子。年は11歳くらいだろうか。しっかり者の、ちょっとおマセなお姉さんタイプ……とは、希望的推測である。

タイム 人間

人間の少年。他のサブキャラクター同様、詳しいデータは不明。彼の持ち物はスパナ。武器ではないようなので、メカと関係があるのかも？

©スクウェア イラストレーション／小林智美

REGION 冒険の舞台は、無数の領域によって構成された多重世界

リージョンとは「特に明確な境界のない領域」という意味。この世界は、地図上では区分されない、多くの〝領域〟の集合により、成り立っている。

1つのリージョンに1つの世界観

リージョンは、それぞれ独特な世界観を持ち、1つ1つが〝世界〟として成立している。これらが立体的に絡み合った大きな空間、「サガ」の舞台は、そんな〝世界〟の集合体だ。

1つのリージョンに複数のシチュエーション

1つのリージョンには、複数の場面が存在する。この関係は、1つの国（リージョン）に複数の街（シチュエーション）があると考えるとわかりやすい。

大型リージョン

シンロウ

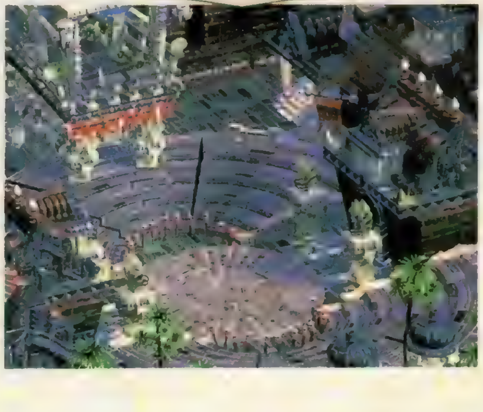
リージョンの中でも、かなり大きい部類に入るのがこのシンロウ。この中には、遺跡、地下通路、闘技場といった数多くのシチュエーションが用意されている。大型リージョンだけに、どの主人公を選んでも訪れる機会はありそう？

場面① 王宮

東南アジア風の宮殿。それもかなり大きい。このような巨大な宮殿に縁のありそうなキャラは、いまのところ見あたらないが……？

場面② 遺跡

シンロウ内のシチュエーションの1つ。モンスターが登場しそうな気配も。



場面④ 闘技場

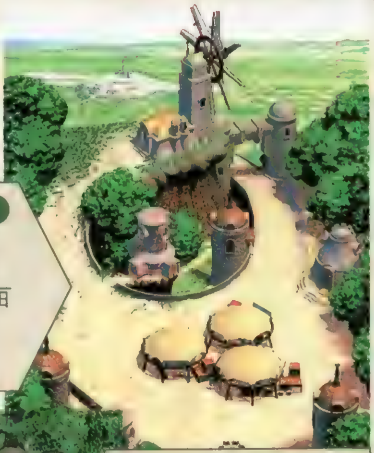
コロシアムを思わせるこの施設は、かつて王のかけ声のもと、数々の試合が行われていたに違いない。

場面③ 地下通路

何やら怪しい雰囲気の漂っている、謎の地下通路。この通路の先は、果たしてどこにつながっているのだろうか？

素朴な田舎風のリージョン ヨークランド

のんびりとした雰囲気のリージョン、ヨークランド。牧羊や酒造りが盛んな農業地域のようだ。気のいい農夫なんかが登場しそうだ。



場面① ヨークタウン

ヨークランドの中心部にある田舎町。街の向こうに見えるのは、リージョンシップの発着場か？

場面② 酒蔵群

ヨークランドの名所。へタに入り込むと飲まされそう。でも、飲むといい情報が手に入るかも!?

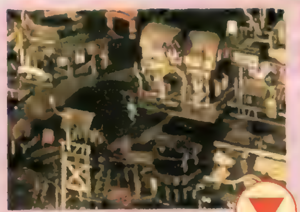
占い師たちが集うリージョン ドゥヴァーン

手相、カード、星占いと、いろんなタイプの占い師たちが暮らしているリージョン。さて、どの占いがいちばん当たるだろうか？

何を占ってくれるのか!?

「スクラップ」のリージョンで酒場のシチュエーションを発見

以前紹介したスクラップのリージョンに、酒場を発見。ここでどんなイベントが待つ？



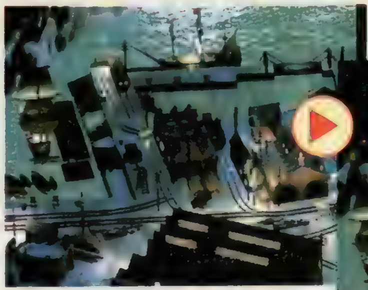
▲▶酒場内にて。主人公キャラが何人か集っている。重要そうなイベントの予感。

リージョン間の移動

リージョン同士の位置関係は立体的な構造になっている。ちょうど大きな空間の中に、浮島が群れをなしている感じだ。つまり、リージョン間移動とは、3次元的な空間移動なのだ。簡単にいえば、宇宙を惑星間航行するようなものだ。よって移動には特殊な方法が必要になる。その例を紹介しよう。

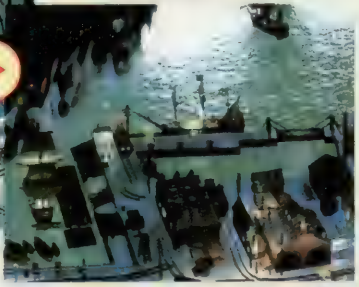
リージョンシップで

ネルソンの港には、リージョンシップという、リージョン間移動のための乗物が出入りしている。画面を見る限り普通の船の形をしているが、行き着く先も港なのか？　海のないリージョンへはどうやって行くのだろうか？　船以外の形の乗物もあるのか？　画面手前に線路が見えるが、これも移動に一役買いそうだ。



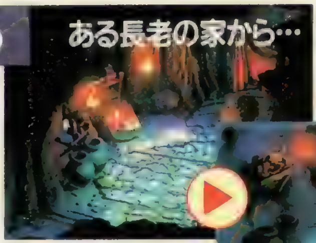
▲ネルソンの港。画面の奥に見えているのがリージョンシップ。

▼出入口の先に広がるのは、海か、それとも異空間か？



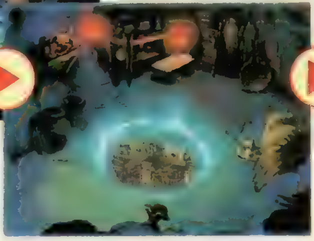
ある場面から

こちらは、別のリージョンに一気に飛んでしまう例。いわゆる1つの"ワープ"だ。とあるリージョンの中にある長老の家から、スクラップのリージョンへ一気に移動！　こんな便利なポイントが、あちこちへ冒険する途中に存在するのだ。行き先を選べるなら、とても楽なのだが。



▲どこのリージョンかはまだ不明だが、とあるシチュエーションの1つにある長老の家。

▼突然床が光って、中央から徐々に別のリージョン（スクラップ）の姿が見え始める。



▲中央の穴（？）はどんどん大きくなっていき、スクラップの光景がハッキリ見えてくる。

▼そして気がつくと、スクラップのリージョンに到着していた。移動（転送？）は完了だ。

『サガ』ならではのおもしろさ "技"と"術"のダイナミズム

『サガ』シリーズになくてはならない"術"と"技"！　迫力も倍増した超美麗ビジュアルの数々を紹介していこう。

技を使えるのは人間だけ!!

今回の「サガ」の技は、人間だけが使える特殊能力。人間キャラは多いので、技を覚える楽しみが十分味わえるだろう。もちろん他の種族も特殊能力を持っている。モンスターは変身、メカは武器や防具の改造、妖魔は敵の能力を自分の武器や防具に取り込んで強くなっていくのだ。

術には1つの系統に相反する2つの資質がある

術はいくつかの系統に分かれ、それぞれ相反する2つの資質を持つ。例えば陰陽の系統なら、陰の術と陽の術の2つの資質があり、もし陰の術を修得した場合、陽の術は使えなくなるのだ。この系統ごとに二者択一となるシステムは、過去のシリーズを継承している。

技

技は、戦闘を繰り返すことで次々とひらめいて覚えていく。武器や攻撃方法をうまく使い分ければ、キャラをプレイヤーの思うままのタイプに育てていくことが可能だ。ここでは、ごく一般的な剣技の一部を紹介していこう。

技はひらめいて覚える

技の修得は「2」以来、伝統となっている「ひらめきシステム」。戦闘中、ピコンと出る電球マークが、新しい技をひらめいた証なのだ。シリーズを遊んだ人なら、この瞬間のうれしさはよくわかっているハズ。

剣技《なぎ払い》

▲▶剣技の中でも特にひらめきやすい技だ。『3』で見られた、極意の修得や技の封印、継承などのシステムがあるかどうかは今のところ不明。

剣技《切り返し》

▲▶これも、剣技では基本的な2段攻撃。これまでのシリーズではWPと呼ばれるポイントを消費して使えたが、今回の「サガ」ではどうなるのだろうか？

剣技《天地二段》

◀▲ジャンプして頭上から切りつけ、着地した後でそのままさらに胴をはらうという2段攻撃。グラフィックが非常に派手で、迫力も満点だ。

剣技《逆風の太刀》

▲▶まだどんな内容の攻撃をするのかは不明となっているが、かなり強力な技のようだ。使ったときの演出効果がとにかく派手で、見ていて気持ちよさそう。

術

術の系統は、これまでのところ「陰陽の系統」「場の系統」「魔法の系統」の3つが判明している。それらの代表的な術を紹介していこう。もちろん、この他にも系統は数種類あるらしいぞ。

陰陽の系統	場の系統	魔法の系統
陰←→陽	時←→空	魔←→妖

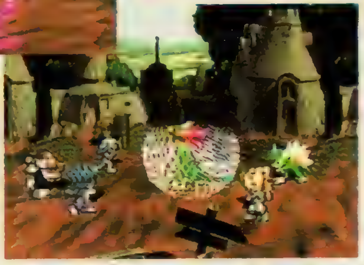
陰陽の系統

陰

パワースナッチ

◀敵の能力を吸い取る術だろうか。

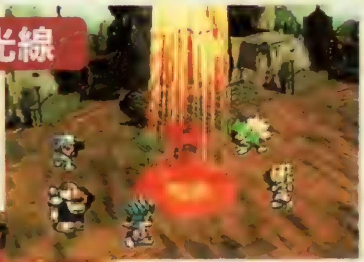
陰の術は、光の力を集め、それによって生じる影や幻の力を使って効果を引き出す術。



シャドウネット

▶これは、影のネットで敵の行動を封じる術であろう。術の効果に関する詳しい情報はまだ得られていない。あれこれ想像するのも楽しいぞ。

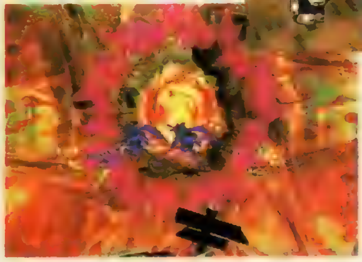
陽



太陽光線

▶太陽の光を敵に浴びせる術。

陽の術は、光や熱の力を使う術。見た目もなかなかハデで、熱そう。



超風

◀陽の術の中でも、わりと高位に位置する術。戦闘フィールドに熱風を巻き起こすのだろうか。敵全体に対して効果を及ぼしてくれそうだ。

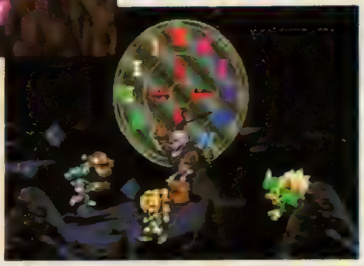
場の系統

時

カオスストリーム

◀時の狭間の中に閉じこめる？

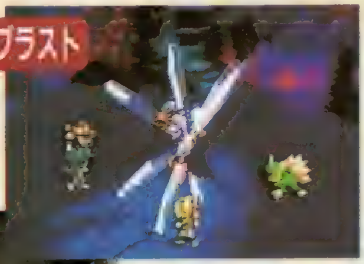
時の術は、時間を操作する術。術の中でも非常に強力で入手するのも難しい。



時間蝕

▶いかにも時間を操作する時の術らしい時間蝕。敵の時間を止めて動けなくするのだろうか。時の術は空の術と相反するので、同時には使えない。

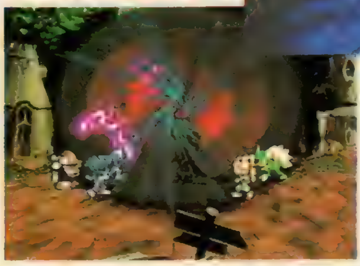
空



ヴェイパーブラスト

▶空気をかき回して爆発か？

空の術は、空間を操作する術。時の術と同様、非常に強力で入手するのも難しい。



ヴォーテクス

◀敵の中心に、ブラックホールのような空間を作り出す。青い光の筋が中心に向かって吸い込まれていくという演出もあり、非常にハデだ。

魔法の系統

魔

エナジーチェーン

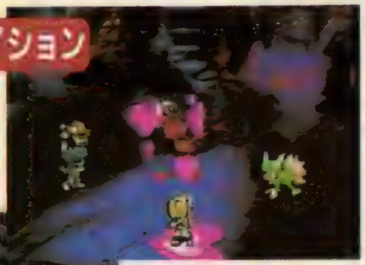
◀力を集めて鎖の束にする？

魔の術は、あるリージョンで生まれた。超自然の力を使いこなす、ハデなものが多い。

インプロージョン

▶一度モンスターをバリアのようなもので包み込んでおいて、その後、内部から爆発が起こる。これを喰らったらひとたまりもなさそうだ。

妖



ファシネイション

▶敵を誘惑して操る術だろう。

妖の術は、妖魔の種族が得意とする、まやかしの術らしい。幻想的な術が多い。

幻夢の一撃(黒猫)

◀緑の光とともに黒猫を召喚。"一撃"というくらいだから、この黒猫が一撃を喰らわして去っていくのだろうか。特殊効果もありそうだ。

SQUARE から新ブランド AQUES（アクエス）

★スーパーライブスタジアム
★プロロジック麻雀 牌神
★グランド・チャンピオンズ・ラリー
3タイトル発表!!

「新たなるスタンダード」を目指すアクエスとは!?

突如スクウェアより発表された新ブランド「AQUES（アクエス）」。「Advanced QUality Enter-teinment&Sports」の頭文字を取ったもので、「スクウェア」というブランドの知名度に頼らず、ソフトの本質的な部分でユーザーに評価してもらおうという姿勢から、新たに設立されたブランドなのだ。アクエスから発売されるタイトルは、ブランド名の「エンタテインメント＆スポーツ」という部分からわかる通り、新しいジャンルよりも、むしろ定番（スタンダード）といわれるジャンルのものが中心となる。が、ただ定番ソフトを出すはずもなく、今までのものとは違ったコンセプトで新機軸を取り入れ、「新たなるスタンダード」を作っていこうというのがアクエスのねらいだ。ちなみに、3作品とも『ブシドーブレード』と同様、デジキューブによるコンビニエンスストアでのみの販売となるそうだ。

SPORTS

斬新な視覚効果が観る楽しさを生んだ!!

迫るランナー！
構えるキャッチャー！

スーパーライブスタジアム

ジャンル	SPG	価格	¥5,800予定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） 2人対戦可
発売日	12月20日予定		

リアルタイムの視点変更やクイックリプレイなど、試合の随所に様々な視覚効果を盛り込んだ「スーパーライブスタジアム」。写真を見ての通り、画面はフルポリゴンだ。突っ込んでくるランナーと構えるキャッチャーを、ホームベースの後ろから見た視点になっているが、こんなふうにゲームならではの臨場感が味わえるぞ。テレビの野球中継でも、こんなに迫力のあるアングルでは見られないもんね。プレイしている人はもちろんのこと、横でゲームを観ている人だって楽しめちゃう新感覚の野球ゲームなのだ。

©SQUARE ©SQUARE／SPS

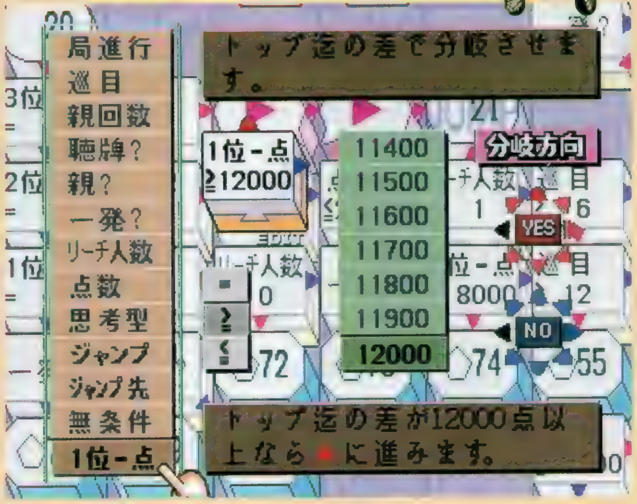
誕生!!

スクウェアが、定番ジャンルのソフトを中心にラインナップする新ブランド「アクエス」を設立！　その第1弾となる3つの作品の情報もキャッチしたぞ。新ブランドを設立したスクウェアの目的とは？　気になる発表タイトルの中身は？　そのへんをズバッと緊急レポートするぞ!!

MAH-JONG

雀師をプログラミング 初の4人同画面対戦麻雀!

プロロジック麻雀 PRO-LOGIC MAH-JONG HAI SHIN 牌神



ちまたに数ある麻雀ゲームだが、この「プロロジック麻雀 牌神」は、もちろん今までにないアクエスならではの麻雀ゲームだ。プレイヤーの麻雀の打ち筋を論理化する「ロジック・コンストラクション・モード」を採用しており、雀師をプログラミングすることができるのだ。プログラムした雀師同士で4人同時の同画面対戦もできるってわけ。他にも実在のプロ雀師16人と対戦できるモードや、麻雀ゲーム初の実況モード（！）まであるのだ。最強の麻雀ゲームで最強の雀師をプログラミングしよう。

プロロジック麻雀　牌神

ジャンル	TBL	価格	￥5,800予定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	12月20日予定		4人対戦可

RACE

秒間60フレーム&Hiポリゴン! かつてない臨場感で迫る次世代ドライブゲームだ!!

グランド・チャンピオンズ・ラリー GRAND CHAMPION'S RALLY

ラリーの迫力と走りの感覚を、臨場感たっぷりに完全再現したＲＣＧだ。なんといっても特筆すべきは秒間60フレーム＋Hiポリゴンが実現する、きれいでなめらかな画面表示だろう。最速の公道レースが、これまでになかったリアルさで楽しめるぞ。マシンのセッティングだって自由自在にできるし、走破するコースのレイアウトも多種多様なのだ。

レースというスタンダードなジャンルのゲームだが、こちらもアクエスならではの味付けがしてあるに違いない。続報を期待して待て!!

グランド・チャンピオンズ・ラリー

ジャンル	RCG	価格	未定
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	97年春予定		

今後、アクエスの進む方向は？ サテラビューで開拓した分野はどうなる？

さて、上記3作品以降の動向も気になるところ。既存のジャンルの中で、新趣向の意欲的な作品を次々発表してくれそうだ。

衛星データ放送サテラビューで『ＦＦ』や『ロマサガ』とは違った一面を見せてくれたスクウェアだが、そこで開拓したＡＶＧやボードゲームなどのジャンルのソフトが、アクエスから発売される可能性はあるのだろうか？　「いろいろ企画はあるのですが、まだ具体的ではありません。ユーザーの皆さんの期待に応えるよう、頑張ります！（スクウェア宣伝部）」とのこと。アクエスの動きに注目！

▲サテラビュー専用ソフト「[illegible]バランス」。デートを成功させるのが目的

Riverhillsoft

君と出会った、あの日。
僕はまだ、ほんとうの恋を知らなかった。

一つの気ままな巡り逢いから芽生えたほのかなときめきは、6ヶ月の月日の中でさまざまなドラマを生み、
やがて確かな想いへとふくらんでいった。そして迎える、運命のクリスマスイブ………。
男女7人が織りなす、恋と友情の人間模様。
新感覚・恋愛シミュレーション「リフレインラブ」
1997年2月、君は6人の仲間と、新しい物語の1ページを開く。

イラスト：荒木プロダクション

PlayStation EXPO'96~'97

PlayStation

PlayStation EXPO '96-'97 イベント情報!! 人気声優トークショー!
～岩男潤子が「リフレインラブ」のオープニング曲を初披露～
参加声優：山崎和佳奈、田中敦子、岩男潤子、宮村優子
日時：11/3（祝）　14：15～15：15　※当日は、リバーヒルソフトブースにて整理券を配布します。

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/

●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-715-6683（24時間受付）
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。
コマンドは［GO SGAMEVC］です。

福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation

Eternal Melody
エターナルメロディ

君と出逢う秋。恋に冒険する。

儚げで消えてしまいそうな女の子、
というのが彼女に初めて出会ったときの印象だ。
病弱な自分をどこかあきらめたような口調が気になってしまう。
一緒に冒険するのは無理かと思ったけれど、
以外にも自分から「行きたい」と言ってくれた。
…いつもそばで見守ってあげなければ。

——イブ——
冒険前夜

ティナ・ハーヴェル

ああ、今日はとっても天気。
お日様がぽかぽかして
気持ちよさそうだから、
久しぶりに公園へ散歩に行こうかな。
でも、また貧血で
倒れないようにしなくちゃ。

な～んか!
こんな弱そうな子を
冒険に連れ出して
本当に大丈夫なのかなあ?
…とにかく、私たちに
迷惑をかけないように
してよね

Dungeon
エタメロの魅力 5

エタメロの冒険はちょっとドキドキのスゴロクダンジョン。ゲージのエネルギーの多さでサイコロを思いのままに操ってライバルキャラより有利にダンジョンを攻略していきましょう。もちろん、ダンジョン内でも次から次へとイベントや戦闘などがあなたを待っています。

11月22日
発売予定
希望小売価格
5,800円(税別)

電撃攻略王
エターナルメロディ
公式攻略ガイド
電撃Playstation＆電撃SEGA EX 特別編集
11月22日発売予定　予価980円
PS·SS両機種に完全対応! 恋も冒険もパーフェクトクリア! あなたに贈ります、恋と冒険の完全攻略法!!

ラジオドラマ化決定!! 毎週日曜25:00～
TBSラジオ「子安・氷上のゲムドラナイト」にて11/10から放送。エタメロのキャラに毎週逢える。

サウンドトラックCD「エターナルメロディ」
大好評発売中!!　定価980円
セガサターン版プレイステーション版、オープニング·エンディングテーマを含むファン垂涎の一枚。
発売　ポニーキャニオン　サイトロンレーベル

MEDIAWORKS
(株)メディアワークス　〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.052-773-7083

©1996 MediaWorks inc.　"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー·コンピュータエンタテインメントの商標です。

Gある限り、その合い言葉が
ある限り……DPSは
負けません。必ず、
そして力強く！
全てを賭けても
負けません！
★今号のタイトル★
エターナルメロディ
プリンセスメーカー
同級生2
ドラゴンナイト4
ありす イン サイバーランド
ぷよぷよ通
電撃プレイステーション
PlayStation G
イラスト／猫有馬

SS版

PS版

SS版とPS版

3つの違いにバッチリ迫っちゃう!

Eternal Melody

エターナルメロディ

今回は超気になるSS版とPS版の違いをバッチリ解説。さらにみんなから届いたイラストや、本誌30号から始まったキャラクターコンテストの途中経過も紹介だ。最後まで見逃せないぞ！

エターナルメロディ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	11月22日		

●SS版データ

セガサターン版「エターナルメロディ」の発売日は10月4日(発売中)。価格¥5,800。基本的にはPS版と同じだが、細かい部分に違いが見られる。ファンなら両方とも買い!?

PlayStation

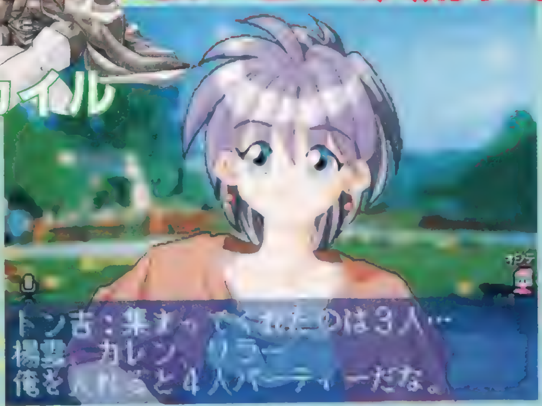
エターナルメロディ

3つの違い その1 オープニングのムービー&歌が違う!

それじゃあさっそくSS版とPS版の違いについて、迫っていくぞ。まず1つ目は、ゲームのオープニングを飾るムービー、それとオープニング&エンディングの歌についてだ。オープニングムービーが流れるタイミングは「3人の女の子を仲間にして、パーティー名を入力したあと」とPS版、SS版ともに同じ。しかし驚くことに、流れるオープニングはまったくの別モノになっているのだ。ムービーはもちろん、歌も違うものになっているぞ(エンディングは歌だけが違う)。どっちがイイとは言えないけど、『エターナルメロディ』の雰囲気をバッチリ表現した仕上がりになっていて、まさに超ベリーグッド！　これは『エタメロ』ファンなら両方チェックするしかないよね。

3人仲間にしてパーティー名を決めるとムービーが流れるんだぜ!

カイル

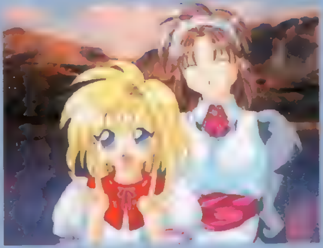

▲オープニングムービーとはいっても、電源を入れてスタートボタンを押しただけじゃ見られない！　少しゲームを進めないとダメだぞ

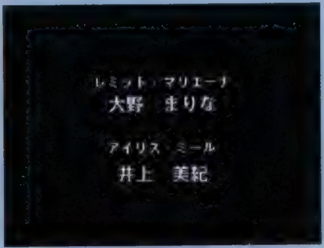
▼9人の中から3人の女の子を選んで勧誘。その後パーティー名を決定するところまでゲームを進めるとオープニングムービーが流れるのだ。ちなみにゲームを始めて一度データをセーブしたあとなら、タイトル画面で選択することでいつでもムービーが見られるようになるぞ

ウェンディ・ミゼリア
Wendy Miseria

SS版

SS版のムービーでは、キャラ・演じている声優さんの名前……という感じに、順番に表示されて流れていくぞ。ちなみにオープニング&エンディングソングを歌っているのは、畑亜貴さんだ。





PS版

PS版のオープニングムービーは、キャラと演じている声優さんの名前が同時に表示されながら流れていくようになっている(もちろんキャラのグラフィックもまったく違う)。またオープニング&エンディングソングを歌っているのは、伊藤真澄さんだ。すでにSS版をゲットした人も、このオープニング&エンディングはチェックする必要アリ!?

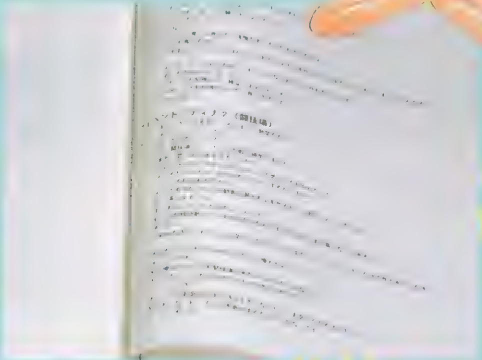
©1996 MEDIA WORKS Inc.　※画面は開発中のものです

3つの違い その2

なんとセリフの量がSS版よりも多い!!

違いの2つ目は、セリフ（ゲーム中に声優さんがしゃべっている会話）の量だ。なんとPS版の方が少し多くなっているのだ。どこのセリフが多いかというと、お出かけイベントと突発イベント。この2つのイベントは、SS版ではまったくしゃべらないのだが、PS版ではバッチリしゃべってくれるのだ。これでイベントがより盛り上がること間違いナシなのだ。

▼ホントにセリフの量が違うのかどうか、アフレコ台本をチェ〜ック！　うん、確かにPS版には突発＆お出かけイベントのセリフがあることが確認できたぞ。



▲SS版のアフレコ終了後、さらにPS版のためにアフレコをし直したのだ。やはりあとに発売されるだけあってPS版にはウレシイ要素が山盛りだ。

マイクのマークがピカピカと……

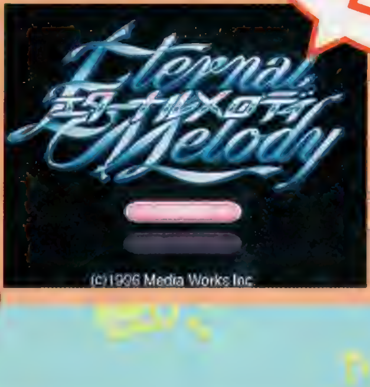
キャラがしゃべっているときは、メッセージウインドウの上にあるマイクのマークが点滅するぞ。コレを見れば画面写真でもしゃべっていることが確認できるハズ。

◀▲特にお出かけイベントでセリフがあるのは魅力的！　女の子とデート中に交わす会話となれば、そりゃもう好きとか嫌いとかウレシイ話ばかり。メッセージを読むだけよりもゼッタイ盛り上がるぞ。

さらにゲームをスタートしたときにも!

PS版では、お出かけ&突発イベントでしゃべるようになっただけでなく、ちょっとしたところにもボイスが挿入されている。SS版では電源を入れたあとにメニュー画面で「スタート」を選択しても、ただゲームが始まるだけだった。しかし、PS版では「スタート」を選択すると「エターナルメロディ！」とゲームのタイトルを登場キャラ12人のうちの1人がしゃべってくれるのだ（このボイスは、ランダムで変わるようになっている)。ゲームの本編とはまったく関係ないけど、ファンにとってはちょっとウレシイよね？

エターナルメロディ!



◀ボイスはランダムで変わるから、声当てクイズ〜！　とかいって楽しんでみるのもいいんじゃないかな？

2つの違い その3 さらにオマケのボイスが収録されている！

そしてSS版とPS版の3つ目の違いは、ボイスメッセージだ。ゲームでとある条件を満たすと、メニュー画面から選べる「データベース」で、各キャラのモーニング＆留守電の2種類のメッセージが聞けるようになっちゃうのだ。右に紹介したのはそのメーッセージの一例だけど、コレはあくまでも予想。実際にどんな内容のメッセージが収録されているのかは、ナイショなのだ。だからここでは、こ〜んな感じのメッセージが聞けるようになるってことをチェックしておいてね。さて、実際の活用法だけど留守電のメッセージはそのまま使えるとして、問題はモーニングメッセージ。どーやって使うのかな〜と思ったら、録音機能のある目覚まし時計という便利なものがあるらしいぞ。そこにこのメッセージを録音すれば、バッチリ役立てることができそうだ。う〜ん、最高！

データベースで聞ける！

◀SS版の「データベース」ではキャラのプロフィールを見れたが、PS版ではオマケボイスまで聞けてしまうのだ。ラッキーだよね。

そのほか細かい部分の違いも紹介だ

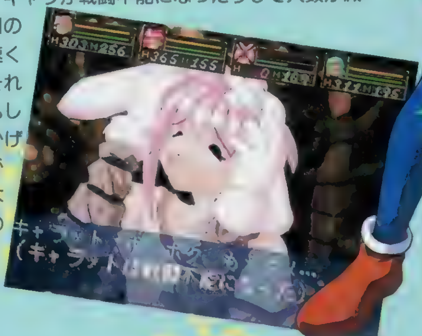
3つの違いについて紹介してきたけど、わかってもらえたかな？ それじゃ今度は、その他の部分の違いについて、まとめて紹介していこう。オイオイ、細かいことはいいんだよ！ と思うもしれないが、そんなことはないぞ。だから最後までしっかり読んでいってね。

●PS版には隠しモードがある！

な、なんとビックリ！ PS版の『エターナルメロディ』には、SS版にはない「隠しモード」が用意されているのだ〜っ。その内容は……おおっと、今回はココまで！ なにしろこのことは超極秘事項だし、まだゲームの発売前なので残念だけど詳しく紹介することはできないのだ。でもファンのみんなもきっと満足できるモードじゃないかな？

●戦闘時のBGMが変化

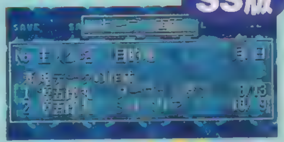
SS版では戦闘中に流れているBGMのテンポは終始同じ。しかしPS版では、キャラが戦闘不能になったりして人数が減ってくると、BGMのテンポがドンドン速くなるのだ。えっ、それだけ？ と思うかもしれないが、このおかげで戦闘時の緊迫感が倍増しているぞ。なかなかイイ演出なのだ。



●セーブしたデータが違う

右に紹介したのはSS版とPS版のデータセーブ画面。SS版は記録が日付になっているけど、PS版ではプレイ時間になっている。データ管理のしやすいのはどっち？ と考えると、古いデータと新しいデータが時間で見分けられるってことでPS版の方がやっぱり上かな？

SS版



PS版

とまあ、そんなワケやからPS版をよろしくたのむでー！

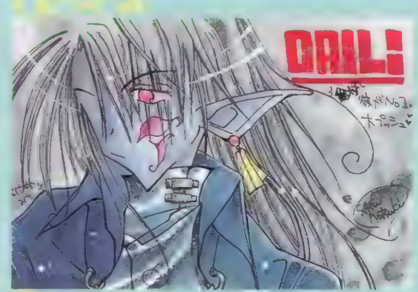
キャライラストから追加情報までドドーンと紹介！

『エターナルメロディ』みんなの広場！

みんなから届いたイラストやキャラクターコンテストの途中経過、さらにお楽しみの追加情報などをまとめて紹介しちゃう「みんなの広場！」がスタートだ。スペースの許す限り、さまざまな情報をお届けしちゃうので、最後までお見逃しなく！

イラストのお部屋

エタメロ班一同、も一感謝感激！　た～くさんのイラスト本当にありがとう。みんなの『エターナルメロディ』にかけるアツイ想い、バッチリ受け取ったぞ。その中から今回は、超ベリーグッドな14点のイラストを紹介だ。ハガキを出したけど載らなかった～…って人はまだまだ募集中なのでこれにめげずにジャンジャン楽しいイラストを送ってね。フィリー、ティナのイラストが少なかったので、その2人を描けば載る可能性は大……かも!?

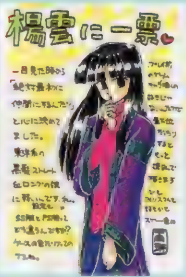


▲大阪府・蒼月雪さん。とってもダークな雰囲気が出ていてイイ感じのカイルなのだ。

▼北海道・水神有気さん。カレンおねーさんに思いっきり甘えちゃおう。

▲長野県・楠本由貴恵さん。編集部にはキャラットにゾッコン！　という人が多くて困っちゃう～。

▲神奈川県・臼井大輔さん。元気いっぱいなアルザの雰囲気をうまく表現しているね。



▼広島県・水無月雨琳さん。楊雲は影のある女の子だけど、実はカワイイ一面も…。

▲埼玉県・GMさん。若葉はBGMも和風っぽい。発売されたらチェックしてみてね。

▲神奈川県・タブちゃんさん。キミの思っていた通り、リラはLILAなので次からは気をつけてね

◀奈良県・桝神わたるさん。人間不信のウェンディをキミの愛で包んであげてね。

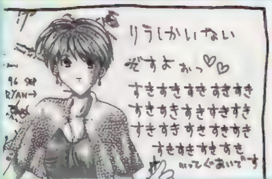
◀群馬県・いずみ16さん。リラの明るい表情がとっても好印象。これからも応援してね。

◀茨城県・星野夕さん。色鮮やかな若葉だね。次は、好きな理由とかも書いてくれるとウレシイな。

▶神奈川県・如月涼々さん。トーンを使った力作だね。リラを好きな気持ちはNo.1かな？

◀埼玉県・秋乃統弥さん。とても魔族とは思えない超美男子のカイルをありがとう。ライバルだけど憎めないヤツなのだ。

◀兵庫県・藤田尚大さん。やんちゃな感じがよく出ているね。レミットが仲間にできないのは個人的にもスッゴク残念！



◀新潟県・南田つぃりさん。ロクサーヌは仲間にならないぞ。でも登場回数はかなり多いので、そちらをお楽しみに！

関連グッズ情報

サントラCDが10月18日(発売中)、ドラマCDが12月4日にポニーキャニオンから、どちらも¥2,500（税込）で発売。さらにキャラクターピンズが11月20日にベイ・クリスタルから発売されるぞ。

◀サントラCDのジャケット。すでに発売中なので、ファンはお店に走れ！

【はみ出し情報】『エタメロ』B2判ポスター付録つきの電撃G'sエンジン12月号（10月30日発売／680円）もよろしく♥

キャラクターコンテスト途中経過発表

本誌30号から始まったキャラクターコンテストにたくさんの応募ありがとう。編集部のエタメロ班が独自の集計方法を使い、徹夜で割り出した途中経過を今回ついに発表しちゃうぜ！　さあ気になる注目の第１位は……合計160ポイントを獲得したリラ・マイム～！　どう？　キミの予想通りかな。個人的にはちょっと予想外って感じ。キャラットや若葉がもっと伸びると思っていたんだけどな。そしてスッゴクかわいそうなのが最下位のフィリー。もしかして忘れてた？　見た目では影の薄いキャラかもしれないけど、もうちょっと応援してあげてね。

◀おそらくゲーム中でいちばん出番が多く、そしておしゃべりなキャラ。現在は最下位だけど、きっと追い上げてくるハズだ。今後の伸びに期待！

▶ほかのキャラを抑え堂々の第１位はリラ・マイムだ。ショートカットで活発な女の子っていうのは、手堅く人気を獲得できるのかな？　次回、そして最終的に１位をキープできるかが楽しみなところ。今後の順位はキミの１票で決まるぞ。

途中経過ランキング

1	リラ・マイム	160P
2	キャラット・シールズ	140P
3	紅　若葉	110P
3	ウェンディ・ミゼリア	110P
5	レミット・マリエーナ	60P
6	カレン・レカキス	50P
7	ティナ・ハーヴェル	30P
7	アルザ・ロウ	30P
7	メイヤー・ステイシア	30P
7	アイリス・ミール	30P
7	ロクサーヌ	30P
12	楊雲	20P
12	カイル・イシュバーン	20P
14	フィリー	10P

まだまだ十分間に合う！ プレゼントキャンペーン実施中

説明書に付いている応募券で合計3,500名様に豪華賞品が当たる！　というプレゼントキャンペーンについて紹介だ。まずこれに応募するには、応募券（ＳＳ版にはＰ、ＰＳ版にはＧマークの応募券がついている）が必要。これを同じくゲームに付いているアンケートハガキに貼って送れば、右に紹介した豪華賞品が当たるのだ。詳しくは052-773-7083（ＭＷユーザーサポート係）まで。

Ｐコース Ⓟで セガサターン版マウスパッド

ＳＳ版についているのはＰマークの応募券。これを同じくゲームに付いているアンケートハガキに貼って送れば抽選で1,500名様に当たる。

Ｇコース Ⓖで プレイステーション版マウスパッド

ＰＳ版に付いているのは、Ｇマークの応募券。ＳＳ版のときと同様にアンケートハガキに貼って送れば、抽選で1,500名様に当たるのだ。

ＰＧコース Ⓟ＋Ⓖ キャラクタースポーツタオル

Ｐ、Ｇの応募券を入手し、その２つを合わせてアンケートハガキに貼って送れば、抽選で500名様にスポーツタオルが当たる。キビシー！

さらに読者だけに特別プレゼント

実は上記のキャンペーンの他にも、ＰＳ版かＳＳ版を予約した人にプレゼントが当たるキャンペーンを行っていたが、残念ながらもう終わってしまった。そこで今回は特別にそのプレゼントのハンドタオル（ＰＳ版、ＳＳ版）と特製キャラクターまくらを各５名、合計15名様に抽選でプレゼント！　欲しい賞品をハガキに書いて「エタメロ」プレゼント係まで応募してね。しめ切りは11月７日（当日消印有効）。なお当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

PS版 SS版 攻略本発売！

ＰＳ版はもちろん、ＳＳ版にもバッチリ対応！　各種イベントやハッピーエンドの条件など、そのすべてを完全網羅した攻略本「エターナルメロディ　完全攻略ガイド」が11月22日、価格¥980（税込）でメディアワークスから発売されるぞ。

人気キャラコンテスト＆イラスト募集中！

「エターナルメロディ」のイラストとキャラクターコンテストも、まだまだ引き続き募集中！　しめ切りはどちらも11月21日まで（当日消印有効）。応募してくれた方の中から抽選で５名様にポスター（ＰＳ、ＳＳ用のどちらか）、30名様にポストカード（３枚組）をプレゼントしちゃうので、みんなドシドシ応募してね。なお当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。あて先は下の欄外を参照。

【あて先】〒101東京都千代田区神田駿河台１－８東京ＹＷＣＡ会館　電撃プレイステーション「エターナルメロディ」キャラクターコンテスト係（またはイラスト係）

いよいよゲームの流れが見えてきた!

プリンセス
~ゆめみる妖精~

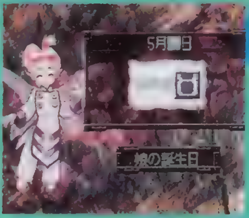
まず 父と娘の設定を決定する!

父親設定の選択が可能になり、さらにパワーアップしたキャラクターメイキング画面。「2」では、誕生日(星座)が娘の初期パラメータに大きな影響を与えていたけど、『ゆめみる妖精』では〝父の身分〟によってパラメータと所持金額が大きく変わってくる。また、血液型や誕生日も初期パラメータと、その後の成長に影響を与えるので、メイキングだけでもかなり楽しいモノになりそう!

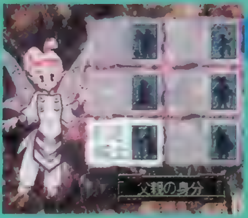
よ~く考えて入力してネ♥

名前
◀娘の名字と名前を入力。それぞれ8文字まで入力できる。

血液型
◀人間になったからには血液型も決めなくちゃ。性格に影響?



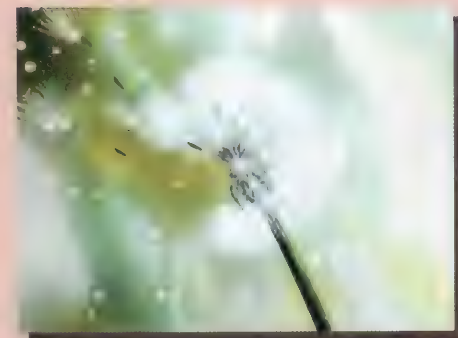
誕生日
◀誕生日による星座を決める項目。ちなみに13星座制ではない。



父の身分
◀娘の初期状態に大きな影響を及ぼすのがコレ。6種類から選択。

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	今冬予定		



メーカー

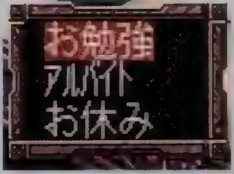
東京ゲームショウバージョンのお目見えで、完成間近な雰囲気漂う『プリメ』。しかも、うれしいことに"改"バージョン（キャラクターがリニューアルされた）が編集部に届いたのだ！　このROMではほぼ最後までプレイできるとあって完成版の期待はますます高まるばかり。そこで今回は、大まかなゲームの流れとシステムまわりを再チェックだ！

メイン画面の役割をチェック！

スケジュールの組み立てや実行、ステータスのチェック、娘との会話などを行うのがメイン画面の役割だ。また、画面左上には、現在の日にちとフェーズ数。画面右上には娘の名前、年齢、血液型、誕生星座のマーク、所持金が表示され、娘に関する最低限の情報はここで把握できるようになっている。ちなみに、６つのコマンドの詳細については右の欄を見てネ。

スケジュール

お勉強やアルバイトなどのスケジュールを組み立てるコマンド。スケジュールを立てないと、ゲームは進行しないからね。



◀お金を稼ぎたければバイト…といった具合に臨機応変に選択ね

買い物

店へ行って、買い物をするためのコマンド。服やぬいぐるみ、詩集、花束といった売り物は、娘のパラメータを上げる効果アリ。

◀下段２マスの空欄が気になるよね。秘密のアイテムがある？

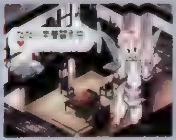
会話

娘との会話をするコマンド。あいさつ、やさしく、きびしくの３種類あり、娘の状態によってそれぞれの効果はまちまち。

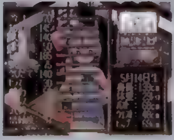
実行

その名のとおり、スケジュールを実行するためのコマンド。間違って押しても、ウズがもう一度実行の確認を要求するので安心。

着替え

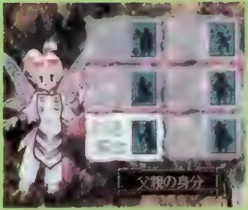

◀服が２着以上あれば着替えができる。季節に合った服を着せてあげたいね。

ステータス


◀娘の各パラメータを棒グラフで一覧できるコマンド。ストレスは要チェック。

『プリメ』最新バージョンミニレポート

最新バージョンの『プリメ』は東京ゲームショウに出展されていたモノとは違い、一部グラフィックが描き替えられ、８年間通して遊べるものになっていた。多少のバグはあったが、完成が近いことを予感させてくれる内容だった。これは期待するしかない！



◀父親のメイキングができるのは今バージョン初。

◀グラフィックがさらにパワーアップしたのだ

©Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc.　イラスト／赤井孝美※画面は開発中のものです

スケジュール組み立て

スケジュールの分類は大まかに3つ!

お勉強

▲年齢問わず、最初から9つの項目を選べる。2〜3回同じ勉強(講義)を受けると、テストが待っているぞ。

アルバイト

▲「2」までは年齢によってバイトの項目が増えたが、PS版はパラメータによって項目が増減するのだ。

お休み

▲自由行動とバカンスのいずれかを選択。バカンスはビジュアルが見れるけど、出費も激しくイテテ!

娘の付き人 ウズ

娘の言動に対して、かなり鋭いセリフを吐くウズ。ダテに光ってないって感じ(笑)。

一気に8年間組むことも可能!

◀18歳まで一気にスケジュールを組むコトができるので、後はボタンを押すだけで最後まで簡単に進めるぞ。特殊イベントが発生したときにも、ちゃんと対応して進むぞ。

スケジュールの立て方や、それを実行していく過程は今までの『プリメ』と大差はない。お金を稼ぎながらのパラメータアップを目的とした〝アルバイト〟や、授業料を払ってパラメータアップを狙う〝お勉強〟も、過去のそれとほぼ同じ。唯一の違いといえば、スケジュールが1フェーズ(半月)単位で最長8年間(192フェーズ)までのスケジュール入力ができる点。これは奥が深そう!

学校の先生 クール・ボウ

いかにも先生! ってカンジの眼鏡と、その奥に潜む優しげな瞳がチャームポイント。右目の辺りから醸し出す独特の雰囲気に磨きがかかり、かなりグッドです。

武術教室の先生 カークランド

愛情をもって厳しく接する武術の先生〝カークランド〟。以前のイラストと比べると、さらに凛々しく、勇猛果敢に見えるよね。

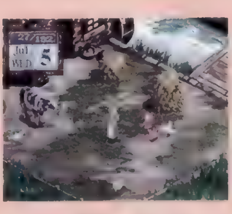
農場の使用人 マルガリータ

農場の使用人で、いかにも優しげなオバサン。変更点は…大根? チトわかりません(笑)。

リニューアルされたグラフィック!わかるかな?

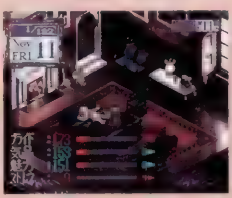
各パラメータの変動が娘の将来を決める！

農場



▶スタミナとモラルが上がるバイト。プライドを下げる効果あり。

メイド



▶気品と魅力が上がる。生意気状態だとこんな感じでサボる（笑）。

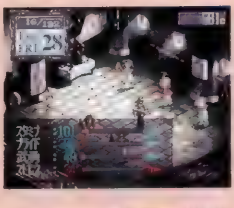
家事手伝い

▶1日1Gという超安いバイト。気だて、モラルなどがアップ！

学校

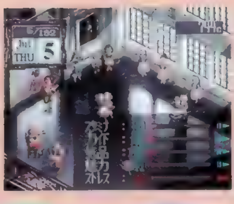
◀いろいろなパラメータが上昇する学校。授業料が安くてお得？

武術道場



◀スタミナ、プライド、武勇が上がる。引退騎士の娘に向いている？

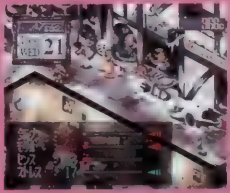
ダンス教室



◀主に気品と魅力がアップ。おてんば娘には役立つ教室かな。

休みを与えてストレス発散！

序々にたまっていくストレスを発散させながらプレイをするのが、このゲームのコツだよね。PS版は、ストレスとスタミナ、気力の数値の関係で病気になる。だから、適度に休みを与えれば病気にはならず、痛手を負わなくて済むぞ。



◀自由行動は、行動のバリエーションが豊富。

から実行・結果までの流れ

ダンス教室の先生
マルカーノ

瞳が妖しかったマルカーノ講師だが、その妖しさはさらに倍増。でも、この瞳で見つめられたら…娘はイチコロ？

メイド先の女主人
ローズ婦人

レオンとレロンという2人の子供を持つローズ婦人。チョット油絵調になったかな？

突発イベント&名言集 PART.1

親子の絆

突発というよりも、年に1度の心温まるイベントがコレ。父から娘へ、娘から父への誕生日イベントだ。娘の誕生日は無条件でプレゼントをあげられるが、娘からプレゼントを貰うには慕われていないとダメなのだ。

▼娘へ誕生日プレゼント。安いぬいぐるみでも心底喜んでくれるぞ。えぇ娘やぁ。

▲娘からプレゼントを貰うのが難しい！ 信頼度が影響するみたい。

◀ストレスについて解説するウズ。スゴイ物知り！

▼物知りついでに天気まで予想するウズ。気象庁のスーパーコンピュータも真っ青。

娘は元妖精…なもんですから、人間になって初めて体験することも多い。その1つがストレス。どうやら妖精さんは疲れを知らないらしい。光ってるから？

PSオリジナルキャラ

PS版画面大放出! お目当てのコをチェック!!

PS版『同級生2』には、パソコン版に登場した15人の女の子に加えて、2人のオリジナルキャラクターが登場!! 主人公の同級生を始め、美人教師やバスガイド、未亡人にアイドルなど、いろんなバリエーションの女の子がいるのだ。今回追加されたオリジナルキャラクターも、彼女たちに負けないくらいの個性派だぞ。

今回は最新のPS版のゲーム画面を交えて、決定した各キャラクターのキャストを大紹介。シナリオがよく練られている作品だけに、豪華声優陣が出演するPS版は感情移入の度合いもグ～ンとUP！『同級生2』を知らない人も、今からターゲットにする女の子にしっかりチェックを入れておこう。キミはどのコかな？

山本律子
やまもとりつこ
CV手塚ちはる

アイドルの可憐の友だちである律子は、駆け出しのロックシンガー。見た目がハデなので一見怖そうなイメージだけど、じつは穏やかな性格をしているんだ。可憐と友だちということは、2人が絡んだイベントなんかも期待できそう。シンガーだけに、芸能界ネタになるのかな。

8歳の時から母親の美佐子と共に、主人公の家で同居をしている唯。主人公のことを実の兄のように慕っていて、女子校に通っていたのに、主人公と同じ八十八学園へ編入までしたほど。最近は、主人公に恋心が芽生えてきているみたいで、そっけなくする主人公の態度を悲しく思っている。それでも思い続ける一途な女の子なのだ。

鳴沢 唯
なるさわゆい
CV松下美由紀

同級生2

たくさんの女の子とつき合いたい……男なら誰しもが思うワガママな願い。そんな想いを叶えてくれるのが、恋愛ゲーム『同級生2』だ。感動のロマンスをキミに！

同級生2

ジャンル	AVG	価格	¥6,800(限定版¥13,800)
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年1月予定		

 ©バンプレ企画 1997 ©BANPRESTO 1997 ©ELF 1995 ※画面は開発中のものです。

鳴沢美佐子
なるさわみさこ
CV田中敦子

唯の母親。主人公の家の1階が喫茶店になっていて、美佐子は1人で店を切り盛りしている。10年前に最愛の夫を亡くし、今は過去を振り返らず仕事に没頭しているようだ。大人の魅力たっぷりで、主人公に対しても、まるで本当の母親のように優しく接してくれるぞ。

都築こずえ
つづきこずえ
CV吉田古奈美

主人公に憧れる、八十八学園の1年生のこずえ。学園内に流れる主人公の変なウワサをいろいろ耳にしているが、それでも好きみたいだ。ちょっと変わってるのかも……。まだ幼さが残る子供っぽい顔がとってもかわいくて、おかっぱのヘアースタイルもよく似合ってるよね。

可憐は8歳の時にオーディションを受け、そのまま芸能界入りした現役バリバリのアイドル。そんな彼女の悩みは、仕事が忙しくてあまり学校へ行けないこと。おかげで、友だちがあまりできないみたい。そんな彼女も最近は好きな人ができたみたいだ。

舞島可憐
まいじまかれん
CV高田由美

グルグル眼鏡と、おもしろい髪型が個性的なみのり。学園でその素顔を見た人は1人もいないという、謎に包まれた女の子なんだ。あまり人と話をせず、とくに男の子に対しては警戒心があるようだ。こういう子が眼鏡を外すと、とってもかわいいんだよね……。

加藤みのり
かとうみのり
CV浅田葉子

冬休みに女の子と楽しい思い出づくりを…

▲これが、町のフィールド画面。ゲーム中は時間の概念があり、スポットに立ち寄ったりイベントにより一定の時間が経過する。

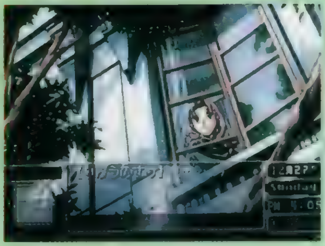
主人公は、最後の冬休みを迎えようとしている高校3年生。12月22日から1月6日までの間に女の子と知り合って、甘い恋愛を体験するという内容だ。舞台は八十八町と如月町という2つの町で、フィールドを歩き回り女の子たちと知り合ったり、会話をして各キャラクターのシナリオを進めていく。町には学校や公園、レジャー施設などのスポットが数多くあり、各スポットへ立ち寄ると運が良ければ女の子と出会うことができる。会話やイベントをこなすことで、彼女たちのキミに対する好感度が上がるぞ。イベントは各キャラクターごとに違うので、単調にならずに楽しむことができるのだ。

◀女の子との会話で、選択肢が出てきたら要注意。キミの応対次第では、彼女のご機嫌が斜めになっちゃうことも。

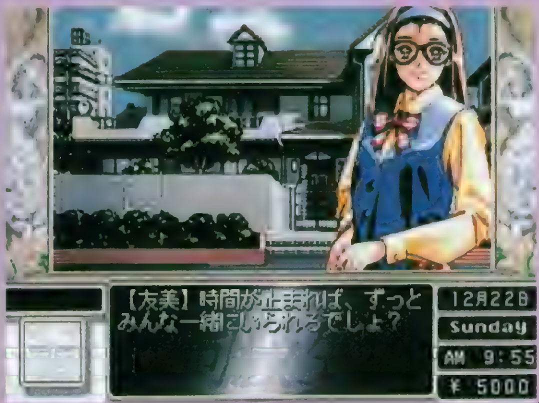
▶PS版では、イベントのグラフィックがフル画面表示されるのでうれしいのだ。

桜子は主人公と同じ年齢だが、病弱のため市民病院に入院している。本当ならば八十八学園へ通っていた彼女は、いつも病室の窓から外の景色を寂しそうに見ている。彼女の話し相手は、病室で飼っている鳥。彼女の友だちになってあげよう。

杉本桜子
すぎもとさくらこ
CV深雪さなえ



▲◀病院の窓から、寂しそうに外を眺めている桜子。木をよじ登って彼女の病室へ行き、声をかけてみよう。彼女は病気だから、あまり長居はしないようにね。



主人公の隣の家に住んでいる、幼なじみの友美。子供の頃はイジメられっ子で、よく泣かされていたんだ。今では勉強はよくできるし、スポーツ万能で友だちも多いみたい。顔とスタイルもバツグンだが、そんな彼女にも最近悩みがあるとか……。

水野友美
みずのともみ
CV矢島晶子

◀▼いずみに喫茶店でパフェをおごり、デートの約束をする。デートの場所は、如月町にある映画館だ。楽しみ、楽しみ。

篠原いずみ
しのはらいずみ
CV折笠　愛

ショートカットがとってもチャーミングないずみ。彼女の家はとってもお金持ちで、大きな屋敷に暮らしている。学園では弓道部の部長をしていて、口のきき方や態度が男の子っぽいところがある。友美の大の親友でもあるのだ。

1日をリプレイ

このゲームは主人公の部屋からゲーム本編がスタートする。●12月22日：同居しているカワイイ唯が、起こしに来てくれる。目も覚めたことだし、町に繰り出すことに。自宅の近所にある花園保育園へ行ってみると、生徒指導の天道が園内をのぞき見しているのを発見。主人公の気配を感じたのか、慌ててその場から逃げていってしまう。天道が何をのぞいていたのか気になるので、同じように園内を見てみると、そこには美人の保母さんが!! お近づきになりたいが、ここではまだ会話をすることができない。とりあえず保育園を離れ、次に主人公が通う八十八学園へ。校門の前でみのりと出会い、もう一度校門へ入ると謎の女性が出没。何やら訳のわからないことを言って、どこへともなく立ち去ってしまう。校内に入り図書室へ行ってみると、後輩のこずえと会う。ここで彼女とテニスをする約束ができるのだ。これって、デートなのかな？ ルンルン気分で再び町を歩いていると、八十八駅で美人のバスガイドさんとぶつかってしまう。彼女はひとこと謝るとすぐに行ってしまった。もっと話をしたかったのに残念。そのあと、一通り町を歩き回っていろんな場所へ行ってみると、あきらや洋子、美鈴先生たちと会うことができた。明日は電車で隣町へ行こう！

▲だだをこねる園児に、優しく声をかける保母さんの愛美。天道も彼女を狙っているのだろうか？ 絶対に渡さないぜ！

◀おかっぱ頭のこずえちゃん。彼女からテニスに誘ってくれるなんてカンゲキ！ 楽しみだ。

▶彼女が、謎の女性のボツ子さん。ボツキャラになったことを恨んでいるようだ。コワイ……。

▲偶然の出会いとは、まさしくこのこと。ぶつかったのも何かの縁、楽しくお話ししましょうよ、ね、バスガイドさん。

◀▲同級生の中では、ちょっと大人っぽい雰囲気の洋子。体育館裏で何をしているのだろう？

南川洋子
みなみかわようこ
CV菊池いづみ

よく学校の体育館裏に出没することが多く、不良っぽいイメージのある洋子。性格は男勝りで、ケンカとバイクが大好き。自宅がバイク屋ということもあって、いつもバイクをいじっている。町中で会うときも大きなバイクに乗っているんだ。そんな彼女も見かけによらず、ロマンチックな一面があったりする。

▲▶こんな美人が担任の先生だったら、学校生活が毎日楽しいのになぁ。オトナの魅力です。

片桐美鈴
かたぎりみれい
CV勝生真沙子

主人公の担任をしている美人教師。進路が決まらない主人公を心配していて、町中で会うたびにお説教をする。こんなに美人でやさしい彼女だけあって、当然つき合っている男性がいるようだ。はたして主人公につけ込むチャンスはあるのかな？　もしあるとしたら、美人教師との恋愛……これはナイスな設定だね。

●その他のキャスト紹介

田中美沙CVこおろぎさとみ
安田愛美CV山田美穂
野々村美里CV水沢　潤
永島佐知子CV滝沢久美子
永島久美子CVかないみか
西御寺有友CV結城比呂
川尻あきらCV石井康嗣
長岡芳樹CV千葉一伸
天道新幹線CV藤原啓治

ファンなら絶対入手したいスペシャル版！『同級生2 EXTRABOX』をリリース

PS版『同級生２』の発売を記念して、『同級生２エクストラボックス』を発売！　これは、初回限定５万本にこのゲームに登場する12人の女の子のフィギュアがセットで付いてくるというスペシャル版だ。フィギュアの内容は、鳴沢唯、篠原いずみ、南川洋子、加藤みのり、鳴沢美佐子、水野友美、舞島可憐、都築こずえ、杉本桜子、片桐美鈴、山本律子、西御寺静乃の12人。サイズは高さ16cm前後と豪華で　価格も13,800円（予価・税抜）とお得!!

初回限定5万本！

西御寺静乃
さいおんじしずの
CV勝野かほる

静乃は西御寺財閥の娘で、西御寺有友は彼女の兄。自信過剰で傲慢な兄に対して、綾乃は気だての良い性格なんだ。見た目からも、ちょっとおとなしい感じがするよね。ただ、周りの人に対して少し気を使いすぎるところがあり、自分を押さえつけてしまう。彼女との接し方は難しそうだ。

PS オリジナルキャラ

ドラゴンナイト Dragon Knight 4

開発が順調に進み、PS版『ドラゴンナイト 4』の全貌がいよいよ見えてきたぞ。今回はオープニングビジュアルを始め、序盤のイベントとPS版でリニューアルされた戦闘シーンを大紹介。コイツはかなり期待できる内容だ！

ドラゴンナイト 4			
ジャンル	SLG	価格	¥6,800(予)
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	12月予定		

オープニングビジュアル初公開

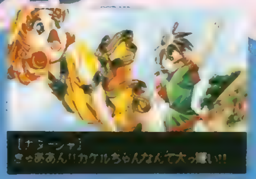
このゲームの魅力といえば、やはり美しいビジュアル！　ＰＳ版はゲーム開始時から、ここで紹介しているようなグラフィックがドカーンと見られるのだ。オープニングからやる気をＵＰ！　ファンならずとも見逃せないぞ！

オープニング

ＰＳ版オリジナルとして、新たに収録されたオープニングビジュアル。ゲーム立ち上げ時に流れるムービーで、かっこいいテーマ曲にのってビジュアルが次々と切り替わる。メインキャラクターの紹介をしながら「Ｄｒａｇｏｎ Ｋｎｉｇｈｔ４」の文字が効果的に表示される演出が、プロモーションビデオ風でイカスぞ。何度も見たくなるよ。

プロローグ

プロローグはパソコン版にもあったものが収録されている。主人公カケルの誕生から成長、そして父親の使命を受けて冒険へ旅立つまでをダイジェスト版のビジュアルで紹介しているのだ。また、敵となるルシフォン軍の動向もここで見ることができるので、ストーリーを理解するのにピッタリ。



 ©バンプレ企画 1996©BANPRESTO 1996©ELF 1994

ゲームの流れを追ってポイント大紹介!

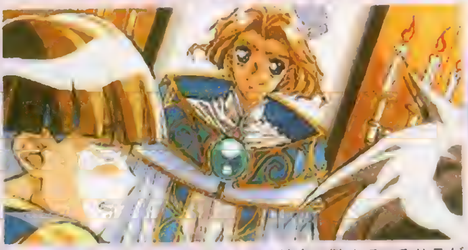
　このゲームはシナリオ重視のＳＬＧ。主人公のカケルが冒険(？)をしながらいろいろな街や村で仲間を集め、悪の軍団ルシフォン軍を倒すのが目的だ。ゲームの流れは、①街に立ち寄って(自動)情報を集めてイベントをこなす。②訓練場で仲間に加えるキャラクターを選択する。③仲間を決定して街を出ると、バトルパートになり、戦略ＳＬＧバトルへ。④ミッションをクリアすると、バトルパートが終わり次の街へ。といった感じで進んでいく。基本的にこれの繰り返しでゲームが進行するぞ。
　さて、今回はゲーム序盤のストーリーを紹介しながらこのゲームの重要なポイントをチェックしていこう。

1 ソニアの街「英雄バーンのもとへ」 SONIA

　父親タケルの親友であるバーンに会いに来たタケル。会ったそうそう頼みごとをされることに……。この街にライナスというイタズラ坊主がいて街の人たちに迷惑をかけているらしい。そのライナスを追い出してくれと頼まれ、彼のいる家へ行くと、そこにはとっても美人なお姉さま、マリアンが…。彼女とイイ雰囲気になったところに、オジャマ虫のライナスが登場。マリアンのことが好きだったライナスは怒って街を飛び出してしまう。依頼をはたし、いよいよバーンに一緒に旅をしようと誘うが、彼はこの街を離れられないという。バーンのひとり息子であるセイルを代わりに連れていってほしいと言われ、そこで仕方なくセイルを仲間にして旅へ出発することに。

▲マリアンは両親のいない孤児たちを引き取り、面倒を見ているいい人。ライナスのことを信用している。

▲▶現在は、街の神父をしているバーン。自分の息子もカケルのようにたくましくなってほしいと思い、今回の冒険にはセイルを連れて行ってくれと頼む。でも、セイルってスゴク臆病で泣き虫なんだよね、これが。



▲イヤがるセイルのところに、この教会に勤めているサラが登場。セイルを説得してくれるんだ。

サラ・キラウ

カケルの旅立ち

▲セイルを連れだって冒険へ。途中には、いろんな困難が待ち受けている。がんばれカケル！

▼船に乗って、次の目的地であるレイモンド王国へ。見たことのない世界で、どんなことが起こるのかとっても楽しみだ。

冒険は始まったばかり…

② レイモンド王国「襲い来る黒い影」 RAYMOND

▲街のグラフィックがキレイになり、フル画面で表示されるようになったぞ。

▲レイモンド王から、現状報告を聞く。何かイヤな予感が……。

ここレイモンド王国には大きな城があり、王様に面会して話をするのが目的。レイモンド王の話によると、この国に謎の黒い霧が迫りつつあるらしい。これもルシフォン軍の仕業なのか!? また、街で財布をなくして困っている人の手助けをしてあげると、お礼として守備力を上げることができる「守りの種」をもらえるぞ。人助けは忘れずに！

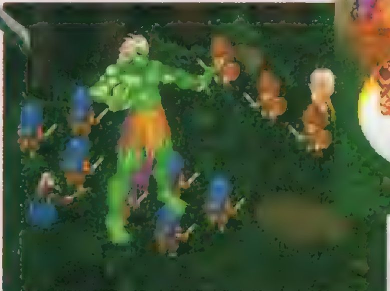
◀黒い霧が迫ってきたと思ったら、エトと名乗る謎の男が登場。今後、行動を共にすることになるが、気になる存在だ。

③ バトルパート「レイモンド王国ユリシーズの街」 BATTLE PART

レイモンド王国から出ると、初めてのバトルパートに突入する。バトルはオーソドックスなＳＬＧタイプ。ユニットを動かして攻撃範囲に敵を捕捉したら攻撃をしていくのだ。規定のターン数内にミッションをクリアしよう。また、主要メンバーのユニットがやられてしまうとゲームオーバーになってしまうので注意が必要。各ユニットは敵との戦闘で経験値がもらえ、一定数たまるとレベルアップするシステムをとっている。各街で仲間を増やしていけば、戦闘で使えるユニット数も増えるのだ。ユニットにはいろんな職業があるので、戦略的にも楽しめる作りだぞ。

◀▼これがフィールド画面。ユニットのサイズが大きくなり、かわいく描かれている。自分のターンが回ってきたら、移動距離や攻撃範囲に注意して移動しよう。

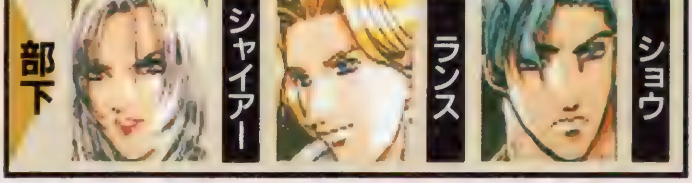
リニューアルされたバトルシーン！



◀▲ド派手な魔法効果が追加されている。各キャラクターに必殺技のようなものも用意され、技を使用するとかっこいいエフェクトを見ることができるのだ。戦闘が楽しくなるよネ。

ベイリット

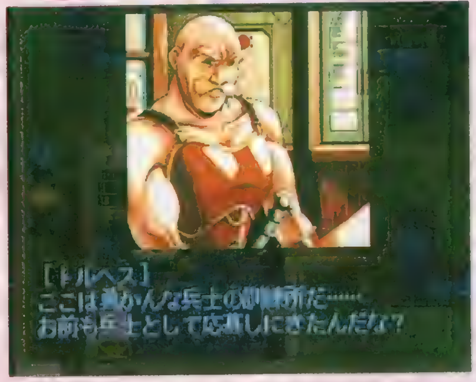
▼ルシフォン軍、三魔将の一人。このステージでは彼女の部下3人(右)が敵となる。



4 ユリシーズの街「思いがけぬ再会」
ULYSSES

ユリシーズの街では、これといってクリアしなければならないイベントはない。ただし、ルシフォン軍によって倉庫で捕らわれているネレイドを助けるのは忘れないこと。魔導師であるネレイドの暮らしていた街はルシフォン軍に占領され、人々を捕まえるなど暴虐のかぎりを尽しているようだ。彼女を助ければ、街にある訓練所で仲間に加えることができるぞ。

この先の街や村にも訓練所があり、ここにはカケルと一緒に冒険をしてくれる仲間が登録されているんだ。訓練所には常に2人登録されているので、好みのキャラクターを自由に選択することができる。この街のネレイドとカルタスのように大抵は男女のキャラクターがいるが、女性のキャラクターを選択する方が何かとお得(笑)。新たな仲間を加え、再出発!!



▲このイカツイ男は、訓練所で受け付けをしているトルヘス。彼と会話をすれば、仲間を選択することができる。

ネレイドがピンチ

▲こ、こ、コレは!! ネレイドが囚われの身になっている。しかし、このセクシーなアングルは、うれしい限りですな。

そしてナターシャとの再会が!

◀街を出ようとしたとき、倒れていたナターシャが馬で運ばれてくる。このあと、ナターシャが仲間に加わり、一緒に戦ってくれるぞ。それにしてもカワイイ♥

PS版はこんなにスゴイ!

PS版『ドラゴンナイト4』は、パソコンからの移植の際にさまざまな変更が施されている。イチバン気になるエッチシーンだが、これは全面的にカット。ファンにはちょっとさびしいが、これさえ目をつぶれば他の部分はパソコン版をはるかに上回るデキだぞ。まず、ゲーム中のグラフィックが、すべてPS用に描き直されてキレイになっている。バトルパートも完全にアレンジされ、フィールドやユニットの描き直しはもちろん、パソコン版にはなかったカッコイイ魔法効果まで追加されているのだ。

また、完全オリジナル要素として、ゲーム中にキャラクターがしゃべる。詳しいキャストについては次号以降で紹介するのでお楽しみに。そして、最大の目玉は「呼出しイベント」とよばれるシステム。これは街や村の宿屋などの場所にお気に入りのキャラクターを呼び出して会話をすることができるのだ。ここでの会話の選択によっては今後の展開に変化が起こるかも？もしかして女の子と…!?

▲街のところにあるハートマークの場所で、キャラクターを呼び出して会話をすることができるのだ。キャー!

PSオリジナルの敵キャラ、三魔将。その内の1人ベイリットは登場したけれど、残りの2人は今後どのように登場するのか？

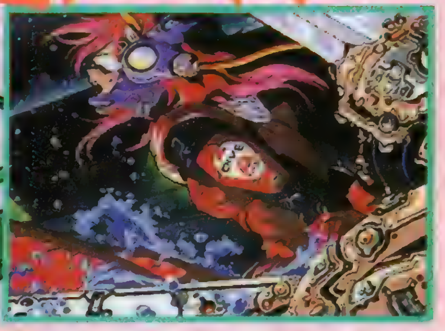
ありす ALICE in Cyberland

オドロキの新事実をバッチリ紹介！

ありす イン サイバーランド

ジャンル	ギャルベンチャー	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	12月20日予定		

ラジオドラマやOVAなどメディアミックスな展開が予定され、話題沸騰中の"ありす"。今回は、本誌だけの独占情報をお届けしちゃうのだ！ さらにはポイントを交えて第1話を紹介。現実世界と仮想現実空間で繰り広げられるストーリーや、ありすたちの魅力を徹底追及だ♥



これで『ありす』はカンペキ♥

 ©1996 GLAMS INC.

独占スクープ

ヒロイン3人のカラオケシーンを入手!

独占スクープ！　なんと、ありす・麗奈・樹莉のカラオケシーンが見られることが判明！　カワイク歌って踊る３人の姿は、現実世界でのマップ移動時にカラオケに行けば見られる。ヒロイン役の声優さんたちの歌が聞けるのだ！

樹莉

怪獣の着ぐるみがとってもカワイイ樹莉。でも、いっしょに踊ってるのは、もしかして……？　＜CV：宮村優子＞

麗奈

セクシー＆ダンシング……というカンジの麗奈。小室ファミリーを意識してる？＜CV：荒木香恵＞

ありす

ひらひらのドレスに頭のリボンが愛らしいありす。笑顔をうかべてステージで熱唱するその姿は、まさにアイドル!?歌の曲調も、アイドル的な正統派のノリなのだ。＜CV：浅田葉子＞

第1話を見て『ありす』の魅力にせまっちゃうのだ♡

現実世界

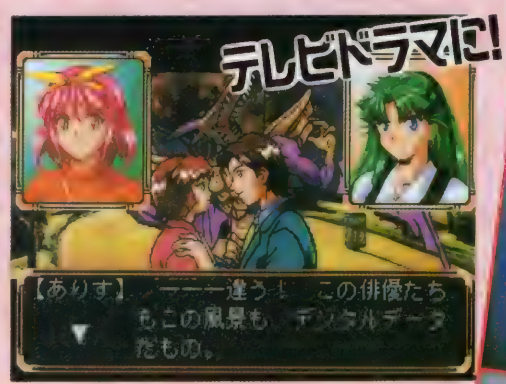
ありすたちは私立ミスカトニック学園に通うフツーの女の子。現実世界では、そんな彼女たちの日常と、しだいに事件に巻きこまれていく姿が描かれる。

逃げた"ワーム"を探せ！

◀ペット屋で見つけた"ワーム"の捜索願が事件の始まり。

この第1話は、行方不明になったシムペット"ワーム"をめぐって展開する。シムペットとは、コンピュータ上で疑似的に飼育するペットのこと。謝礼目当てに"ワーム"捜しをすることにしたありすたち。逃げた"ワーム"の手掛かりを求めるありすのもとに、"ワーム"に関する謎のメールが送られてくる。さらにはTVドラマの中に、変容した"ワーム"が乱入するという事件が起きて……。

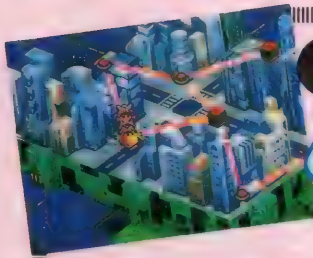
▲"ワーム"の手がかりを探す、ありすのもとに発信者不明の謎の通信メールが届く。



ポイント へ　マップにはいろいろなイベントが！

普段は、ごく普通の中学生として日常生活を送るありすたち。彼女たちは、放課後になればマップ移動で、ファーストフードショップやヘアサロンなどを訪れることができるようになるのだ。こうした場所は、第1話のペットショップのように、直接ストーリーに関係したものもあれば、カラオケのようにストーリーとはまったく関係ないサブイベントもある。たんにストーリーを楽しむだけでなく、こうしたサブイベントを見つけだすのも、このゲームの楽しさの1つなのだ。ストーリーだけを追わず、いろいろ寄り道してみよう。ありすたちの意外な面が見られるかも？

◀▼街のスポットを訪れることでさまざまな人物と出会い、イベントが発生



サイバーランド

事件解明のため、サイバーランドにダイブしていくありすたち。ダイバースーツに身を包んだ彼女たちの勇姿に注目だ！

ペット探しで仮想空間にダイブ！

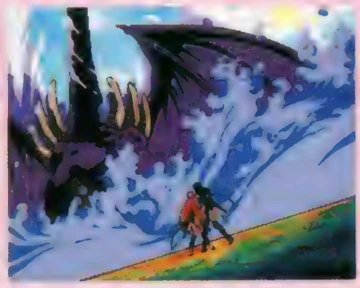
サイバーランド内はスゴロクのようなマス目が設置されていて、それらのマス目を移動しながらゲームを進めていく。マスに止まることでストーリーに関係したイベントが発生し、事件の真相にしだいに近づいていくというわけだ。

ＴＶドラマの１シーンに乱入した〝ワーム〟を追って、ありすたち３人もサイバーランド内にあるＴＶ局のコンピュータに侵入する。いったん麗奈と樹莉はありすと別れ、〝ワーム〟の痕跡を追って進んでいく。そして、たどりついたのは、逃げたペットたちが集まる妙な森。〝ワーム〟もここに逃げ込んでいたのだが、狂暴化して巨大化していた……。

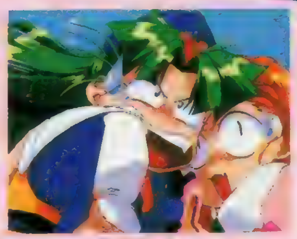
◀サイバーランド内の森で、野生化して凶暴になったシムペットと遭遇！

▶〝ワーム〟の手がかりを発見し、ありすはサイバーランドからいったん出る。

▲ありすは現実世界から麗奈と樹莉をサポートすることに。



◀森の最深部で、巨大化した〝ワーム〟と接近遭遇！



▲麗奈と樹莉に迫る危機！　サイバーランドに何が起きているのか？

▲サイバーランド内の異常によって、樹莉まで巨大化してしまい……。

ポイント２　戦闘は3Dポリゴン

サイバーランド内では、止まったマス目によってモンスター（ウィルスやバグ）と戦闘になることがある。戦闘シーンはまるで対戦格闘のような３Ｄポリゴンで演出されていて、すごい大迫力っ！

戦闘自体は、コマンドを入力して戦うシステム。対戦格闘が苦手な人も安心なのだ。

コマンドは「攻撃」「防御」「交替」の３つが用意されている。ありす、麗奈、樹莉のうち、誰が敵と戦うかを最初に決定して、戦闘開始！　敵との間合いをよく見て、Ｌ（ロング）・Ｍ（ミドル）・Ｓ（ショート）の３つの距離のいずれかを指定して攻撃し、敵にダメージを与えていこう。距離を間違えると攻撃をミスってしまうので注意！　状況に応じて防御することも大切だ。また、戦闘中にキャラを交代させることもできるのだ。

▲敵との間合いを見極め、正しいレンジで攻撃するのだ。

▲３Ｄポリゴン対戦格闘風の演出がされたバトルシーン！

特報　「ありす」ＯＶＡ最新情報を入手！

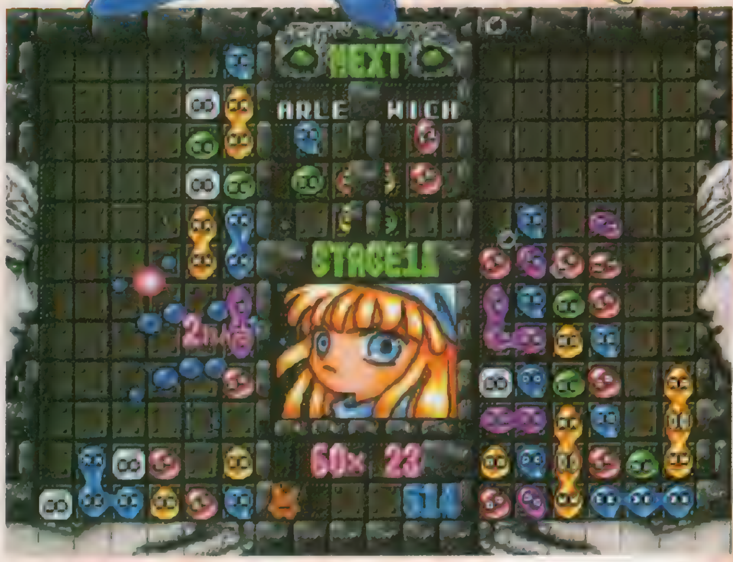
31号でもちょっとだけ紹介したＯＶＡの詳細が決定したので、ここで紹介！

上巻：'97年１月25日
下巻：'97年２月25日
価格：（上下巻ともに）¥5,800（税込）
発売元：グラムス株式会社
販売元：バンダイビジュアル／ワーナービジュアルジャパン
※上下巻とも、要チェックの内容だぞ！

国民的アイドル(?)アルル・ナジャが、ついにPSに登場!

『ぷよぷよ』といえば、かわいいキャラと奥深いゲーム性で人気の高い落ちモノパズルだ。他機種ではすっかりおなじみのこの作品が、いよいよPSでも登場する。"決定盤"のタイトルどおり、充実した内容となっているのだ!

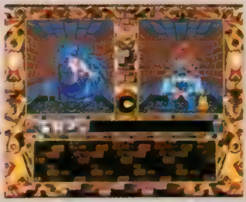
いまやゲームだけでなく、各種キャラクターグッズや〝ぷよまん〟などの食品でも広く知られるようになった『ぷよぷよ』。ゲームをプレイしたことがなくても、キャラクターを見ればピン! とくる人も多いはず。今回は満を持してのPSでの登場だが、PZGのような定番的なソフトはいろんなハードでプレイしたくなるもの。初めてプレイする人も、すっかりテクニックを身につけた人も、ぜひ一度チャレンジしてほしい!



◀〝ぷよ〟を連続して消すと、連鎖数に応じて主人公アルルのセリフを聞くことができる。敵キャラクターのリアクションも愉快だ。

今さらだけど『ぷよぷよ』って何?

『ぷよぷよ』は、今から5年前の1991年に、ファミコンのディスクシステムとMSX$_2$で登場したのが最初だ。同じ色の〝ぷよ〟を4つ並べて消すだけの単純なルールだが、連鎖して消すと対戦相手に〝おじゃまぷよ〟が送り込めるというルールによって、熱い対戦が楽しめるようになっている。アーケードで登場した頃から人気が沸騰し、1994年には新ルールを加えた『ぷよぷよ通』が発表された。現在では、小学生からお年寄りまで幅広い年齢層に支持される、定番的なソフトとなっているのだ!


◀世界観は、RPG『魔導物語』に基づいている。

※『魔導物語』の画面写真はパソコン版のものです。

ぷよぷよ通 決定盤

ジャンル	PZG	価格	¥4.800
メーカー	コンパイル	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可
発売日	11月15日		

© COMPILE 1996

3種類のゲームモードで、いろんな「ぷよ」が楽しめる!!

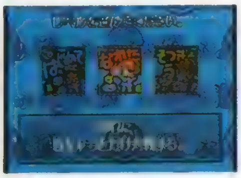
ＰＳ版「ぷよぷよ通」に収録されているゲームモードは、全部で３種類。いずれも他機種でおなじみのものばかりだから、ファンならすぐにプレイを始めることができるはず。初心者の人にも、３種類の難易度を選択できる練習モードが用意されているから安心だ。

加えてＰＳ版では、アーケード版のサウンドだけでなく、ＰＳオリジナルのＢＧＭも選択することができる。またオプションとして、〝固ぷよ〟や〝得点ぷよ〟といった特殊ルールが登場するようになる「ルール変化モード」も、ちゃんと用意されているのだ！

ひとりでぷよぷよ

練習モード

初めてプレイする人のために、対戦するキャラのレベルが通常よりも低く設定されているモード。難易度に応じて３キャラ、５キャラ、７キャラと対戦できる。もちろん、全員に勝つとエンディングが見られる！



▲まずは、このモードでルールを覚えておこう。

ノーマルモード

アーケード版と同様の、いわゆるストーリーモード。５層に分かれている塔の各階で敵キャラと戦いながら、上へ上へと上っていく。対戦前に登場する、アルルと敵キャラとの愉快な漫才デモは必見だ！

▲各階での対戦相手は、ルーレットの要領で選択できる。

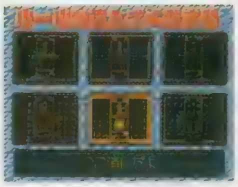
通モード

ゲームに登場する全36キャラと、１人ずつ順番に対戦していくという、気が遠くなりそうなほど壮大なモード。とはいえ、途中までのデータをメモリーカードにセーブすることも可能になっている。

▲ゲームに慣れたら、一度は挑戦してみたいモードだ。

ふたりでぷよぷよ

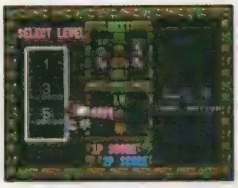
プレイヤー同士で対戦するために用意されたモード。対戦する前には、腕前に応じて難易度を設定できるのだが、このレベルは〝激甘〟から〝激辛〟まで、カレーの辛さによって表される。



▲対戦の際に使用するルールは、プレイヤーが自由に設定することもできるのだ。

とことんぷよぷよ

次から次へと落ちてくる〝ぷよ〟を、ただひたすら消し続けるモード。プレイが進んでいくにつれて、〝ぷよ〟が落下する速度はどんどん速くなってくるから、素早い対応が必要になるのだ。



▲スタート時のレベルは、３段階の中から選択することができる。

PS版「ぷよ通」は他機種とココが違う!!

①PSだけのオマケムービー！

このＰＳ版「ぷよぷよ通」には、特典として実写ムービーが２つも収録されている。まず１つ目は、実際にＴＶでオンエアされている本作のＣＭだ。そしてもう１つは、「東京おもちゃショー」と「ばよえ〜んツアー'96」で開催されたゲーム大会でそれぞれ誕生した、２人の〝ぷよマスター〟によるハイテク攻略法を紹介したビデオクリップだ。上級者が対戦時にどんな高等テクニックを駆使しているのか、そのすべてを映像で公開しているだけに、プレイを始めたばかりの人から大会出場を目指す人まで、見逃すことのできない内容になっている。

▲ＣＭで人気急上昇のすけとうだらが、今回も大活躍する！

▼上級プレイヤーならではの高等テクニックを見よ！

②漫才デモがいっそう充実！

対戦開始前にアルルと敵キャラとのあいだで繰り広げられる、おなじみの漫才デモ。ＰＳ版の制作にあたっては、すべての会話が新たに録音し直された。主人公アルルの声は、「第２回ぷよマスターズ大会」で開催された声優オーディション優勝者の小沢ミナコちゃんが担当している。

◀同じキャラでも、モードが変わると漫才デモの内容も異なる。

▼▶ウイッチやドラコといった女のコキャラもいい味を出しているのだ。

はみだし情報も見逃せない月イチコーナー

第5回

ノンストップ！ Non stop! ときめきメモリアル

今回は、コナミからリリース予定の『ときめき』関連グッズ情報を中心に、読者コーナー、ユーザーズクラブ情報も交えてお送りしよう。そしてお楽しみの声優インタビューでは、紐緒結奈役の中友子さんを迎え、役作りから裏話までバッチリ聞き出しちゃいました。超レアグッズのほうも期待してくれてイイですよ！

あの子の笑顔がWindows95に再びやってくる！

うきうき弁当箱™

好評発売中『きらめき宝石箱』に続く第2弾は、この『うきうき弁当箱』。早くも画面写真が発表されたので、ここでそのすべてを紹介するぞ。Windowsユーザーは必見！

メディア	Windows95対応CD-ROM
発売日	12月20日発売予定
価格	¥4,800（予価）

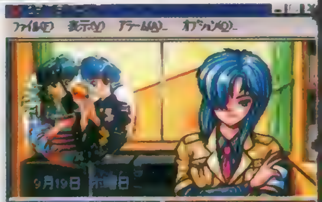
今回の主役は虹野さん!?
5人＋αをフィーチャー

タイトルで想像できるように、今回はヒロインの藤崎詩織と人気を2分する、虹野沙希が登場するぞ。彼女の他、如月未緒、紐緒結奈、鏡魅羅、伊集院レイの計5人という構成で、さらにオマケとして外井雪之丞も追加され、実質6人という豪華メンバーなのだ！　内容も前回よりも多くのプログラムが用意され、実用度はさらにアップ。しかも特典として、今回登場のキャラ6人の絵はがきが各1枚ずつ付属しているぞ。これならお買い得って言えるよね！

新機能も続々追加

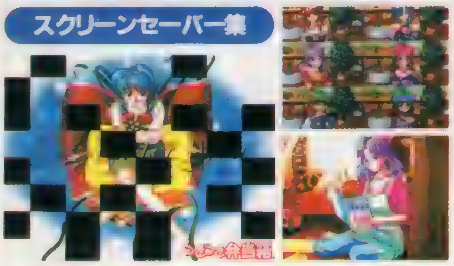
ちびキャラセーバー
◀前回のマスコットと違い、たくさんのちびキャラが立ったり歩いたりポーズをとったりする、にぎやかなセーバーなのだ。

カレンダー付きクロック
▶女の子が自分の部屋に、というシチュエーションがグーな時計。今回登場の5人の他、詩織と優美も含めた7種類を用意。



デスクトップマスコット
▼Windows95内を気ままに動き回る、見ていて楽しいマスコットだ。時計同様、全部で7キャラ分が用意されているぞ。

スクリーンセーバー集



壁紙集

おなじみの機能もますます楽しく！

イラストギャラリー
▲描き下ろしも含むイラスト84点を収録している。

キャラクターアルバム
▼ゲーム中のCGだけでなく雑誌掲載イラストもCG化！

ときめきOPムービー
▲PS、SS版のOPムービーを収録。一時停止も可能だ。

ボイス&ミュージック
▼留守電、パソコン用ボイスやBGMを200種類以上収録。

プレゼント
▲買った人には声優さんからプレゼントのチャンス！

はみだし　2ndアルバム「Catchy」発売を記念して、金月真美さんの握手会が10月19日から開催中だ。残る開催予定は以下のとおり（カッコ内は問い合わせ先）。●10／26…上尾チルコポルト（048-777-2277）・第1部…13:00開場／13:30開演・第2部…15:00開場／15:30開演・●11／7…柏ギンセイ・中村屋本社ビル ➡

これを全部買うヤツはいるか!?

ときめきグッズ大襲撃!

ときめきグッズ爆弾大量投下という感じで、コナミから出るわ出るわの関連商品。いままでこのテのものを買い揃えていた人も、今回ばかりは「全部買う!」ってわけにはいかないんじゃない？　数十年後にひと儲けを狙う投資型コレクターならともかく、純粋に「ときめき」が好き！という人は、ムリせず絶対に欲しいものだけをチョイスするのが正しいグッズとの付き合い方だと思うよ。

★これらを全部買った場合の金額

セル画(全6種)	……¥3,800×6
フロッピーディスク	……¥1,600
ブックマーク	……………¥3,800
カレンダー(全3種)	…¥3,500×3
マウスセット(全2種)	…¥4,500×2
目覚まし時計	……………¥6,800
ゲームセレクターAV	…¥5,800

‖

合計 ¥60,300

●1997年度 卓上ときめきカレンダー

12月20日発売　¥3,500

1セットには4人の女の子が登場し、ひとりにつき3カ月入って計12カ月となる。さすがに3セットで1年分ということはないのでひと安心(笑)。高さ74mm、幅63mm、奥行30mmの枠は木製で、窓はガラス製になっている。

●セル画

12月13日発売　¥3,800

木製額縁とセットになったセル画。写真の「秋の予感」の他、「だきしめたい」「くすぐったい」「ゆうわく」「放課後…」「夏休み」の合計6点を用意しているぞ。

●ときめき マウス&マウスパッド

'97年1月27日発売　¥4,500

◀▼詩織セット。マウスはDOS/V用なので、PC98ユーザーは変換コネクタを用意しよう。

◀▲虹野セット。マウスパッドは描き下ろしのイラストを使用しているぞ。

●ときめきフロッピーディスク

12月20日発売　¥1,600

12人の女の子のレーベルが1枚ずつ用意された、全12枚組のカラーフロッピーだ。色は1色につき2枚ずつの6種類となっている。読みとり部分のシャッターには、殺人コアラのプリントがほどこされているのがポイントだ。

●ときめき目覚まし時計

'97年1月27日発売　¥6,800

詩織のイラスト付きなだけでなく、彼女の声でやさしく起こしてもらえる目覚まし時計なのだ。さすがにそれは恥ずかしくて、友だちまたは彼女が泊まりにくると困る、という人のために、普通のアラームも鳴らせます(笑)。

●ときめきブックマーク

12月20日発売　¥3,800

本などにはさむ「しおり」が、全12本組で登場する。詩織のブックマークを手にして「詩織のしおり～」などと言い出すヤツが、キミの周囲にもきっといるはずだ。

●ときめき ゲームセレクターAV

'97年1月下旬発売　¥5,800

コナミ製品として知る人ぞ知るゲームセレクターに、ときめきバージョンが仲間入り。3系統の映像端子を簡単に切り替え可能で、配線に困っている人をサポート！

"あくだま"はイイ顔してて好みです(笑)

──『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(以下ぱずるだま)』をプレイしていただきましたが、実際にPSでプレイしてみたご感想はいかがですか？
中友子さん(以下中、敬称略)：〝きゃー、恥ずかしい〟と思いながらプレイしてました。どこの世界に「ロボ行きなさい！」なんて言う人がいるのだ、なんて思いながら……(笑)。でも楽しかったです。
──この『ぱずるだま』のアフレコの様子を聞かせていただけますか？
中：台本を読んでも何のことを言ってるのかよくわからなかったんですよ(笑)。普通の落ちモノ対戦パズルは、ブロックを並べて固めていくでしょ。「テトリス」とかはわかってはいたんですけれど、『ぱずるだま』は〝こだま〟とか〝あくだま〟、〝ぜんだま〟とかが出てくるじゃないですか。それが全然わからなくて、今プレイして初めてわかったんですよ。
──画面を見れば玉の顔でわかりますからね。
中：うん。顔的には〝あくだま〟の顔はイイ顔ですね。結構好みです(笑)。
──叫び系のセリフは大変ではなかったですか？
中：ハイ、そうなんです。いつも落としたトーンでずっと喋っているので、突然でかい声で叫べとか言われてもすぐ出てこないんですよ。それでちょっとやり過ぎて、「抑え目でいいでーす」って言われてしまいました(笑)。でも最近は、あまり何回も録り直さないですね。大体一発OKという感じで録っていきます。
──スクリーンセーバー集第2弾『うきうき弁当箱』が発売されますが、そのアフレコの様子は？
中：用語とかよくわからないから大変だったわ。パソコンも少しぐらいなら触れるので、メールぐらいはさすがに私もわかるんですよ。だけど他にも謎の言葉がいっぱい出てきて、そのたびに質問しながら収録しましたね。でもその後忘れました(笑)。
──CD「月刊ときめきメモリアル(以下月メモ)」が着々と発売されていますが、そのアフレコの様子などを聞かせていただけますか？
中：相変わらず和気あいあいとしていますね。桜ちゃんは別録りなので、すれ違いであまりお話しする機会はないんですけれど、いつもの連中とはムダ話の方が多いかなっていうぐらいに楽しんでますね。愉快な人達なので面白いですよ。
──紐緒さんはCDドラマ以降ギャグ的要素が強いキャラクターになってきていますね。
中：そうなんですよ。周りは可愛いキャラクターがほとんどだから、五十嵐さんと2人で「私たちだけみんなとは違うのよね」といつも言ってます。可愛くないのは紐緒と鏡と、あと伊集院(笑)。だからCDドラマでもどうしてもギャグっぽく使われて、私はいつも世界征服ロボを武器に演じてますけれども。……たまにはメインで使ってみろ〜！(笑)。
──そういうCDドラマは演じていていかがですか？
中：面白い(笑)。バカバカしくて楽しいですよ。ただ、いつもドラマで難しい言葉をいっぱい使うんですよ。世界征服ロボの名前とか、新しいモノがいくつも出てくるんですけど、カタカナでどういう意味なのかわからない言葉が多いんです。あと、すぐにいろいろな性能とかを説明するんですよ。「これはナントカカントカで、何が入っててどうのこうの…」って、ちっとも憶えてないでしょ、私(笑)。もう憶えられないくらいすごーく難しい言葉が多いんですよ。もうロレロレしちゃって、普通の口の回りではついていけなくなっちゃうので、それだけ苦労します。でも、ドラマは人と会話するのがすごく楽しいですね。ゲームだと独りだけでずっと収録するじゃないですか。CDドラマだと色々な人と絡めるので、すごく楽しく演じています。こと紐緒に関しては、絡んでると思いきや勝手に独りで喋ってるっていうのがありますけどね(笑)。
──「月メモ No.3」のドラマで、十一夜さんの占いを鵜呑みにしちゃうところもありましたね。
中：「北に1、2、3……はっ!?」とかやったりするんでしょ？(笑)。無意識で歩いてしまっている紐緒、可愛いじゃないですか。私、ああいうお間抜けなところが単純で好きなんですよ。もう楽しんでます。

Tomoko / LONG INTERVIEW

『ときめきメモリアル』コーナー恒例企画

中 友子
ジョイフルインタビュー

今回のインタビューは、ファンお待ちかねの中友子さん。いつもクールな紐緒さんを演じている中さんだが、実際はとても明るくほがらかな方だった。関西出身だけあってノリが良く、どんな話でも中さんがしゃべると面白くなってしまうから不思議だ。この笑いの絶えないインタビューを心ゆくまで堪能してほしい。

PHOTO／まきたゆういち　協力／東京YWCA会館

紐緒の素直になれないところが愛しい

──さて、ご自身の演じるキャラクターについてお伺いしますが、紐緒結奈の第一印象はどうでしたか?
中:〝変わった娘〜!〞でした。最初はどうしようかと思いましたね。私、普段はトーンの高いキャラクターの方が多いんですよ。だから、女の子を低いトーンで演じるというのは私にとっても初チャレンジだったので、すごく冒険したとともに楽しませてもらいました。こういったキャラクターも初めてなので、面白いと思ってやらせていただきました。
──ずっと演じていくうちに、紐緒さんのイメージは変わりましたか?
中:よくフリートークでも言ってるんですけれど、演じてるうちに「なんだ、この子可愛いんだ」と思うことがすごくあるんです。高校生の頃というのはちょうど思春期じゃないですか。素直になれるタイプの人間と、素直になれないタイプの人間とが極端に別れている世代だと思うんですよ。それで紐緒はといえば、すごく素直になれないタイプ(笑)。本当は科学ばっかりやってないで、たまにはみんなと一緒にワイワイ遊びたいんじゃないかなって思うんです。だけど「私はこれが好きなのよ!」って素直になれないところが、すごく愛しいと感じるようになりましたね。自分の中には、彼女のようなクールな感じとか、突っ張っちゃう部分とか……そういう要素ってないと思ってたんですよ。でも誰の気持ちの中にもちょっとはそういう要素があるんじゃないかなと思ってきて、紐緒の場合はそれがすごくクローズアップされているだけなのかなって。そう思ってくると、紐緒が可愛いと思えてくるんですよ。最初はただ変わった子だと思っていたのにねぇ。
──もう何年もつき合ってらっしゃいますしね。
中:そうなんですよ。結局、足掛け3年ぐらいやっているんですよね。一番最初のPCエンジン版の収録のときは、台風の日でした。って、忘れられないじゃない、台風で苦労したから(笑)。
──その日どうやってスタジオまで行ったんですか?
中:たまたま電車が動いてたんだと思う。みんなも結構苦労してて、もうビショビショでしたよ。「冷たいのだぁー」とか言ってました。
──あのときは夏でしたよね?
中:んー、そいつはどうかなー? 実は憶えていないのだ(笑)。私って、ファンの人にいろいろ聞かれてもよく憶えてないことが多いの。だから「あなたが考えなさい」とか訳のわからないことを言ってごまかしちゃう(笑)。
──そこでキャラクターが立つからイイですよね?
中:とりあえず、何か得しているかもしれない。でも、よくファンの人がお芝居を見に来てくれるんですけれど、紐緒のイメージとはまったく違う事をやっていることが多いのでびっくりするみたい。
──紐緒さんが特殊だという話もありますけど(笑)。
中:そうなんですよ。あまり美形キャラを演じることは少ないので、そういった意味で私の中では珍しいキャラですね。性格的にはキレてますけど(笑)。なんか、最近は〝そんなに怖くなくてもいいかな〞と少し可愛い系で演じると「可愛くなったので怖くして下さい」などとよく言われます。もう気分がそんなに怖い感じではなくなってしまって、ちょっと油断すると優しくなってしまうんですよ。そうしたら
「もう少し怖くしていただけませんか?」って……。
──そういう注文も珍しいですよね?
中:「叱ってほしい」とか言われちゃうの。ちょっと怖いですよねぇー(笑)。
──「ちびまる子ちゃん」の藤木君も演じていらっしゃるんですよね?
中:皆さんはよく、藤木君役を男の人が演じていると思っていらっしゃるみたいで、私が演じていると知るとビックリされるんですよ。
──藤木君の声と紐緒さんの声は全然違いますが、役作りの面で苦労されたことはありましたか?
中:最初の、役を作るまでというのは結構インスピレーションなんです。「こういうイメージだな」と直感で演じてみるじゃないですか。それで基本を作ってしまえば、あとはキャラクターの元気なとき、暗いとき、悲しいときといったバリエーションが出てくるんですよ。藤木君のときも最初に「背が高くってボーッとしてて気の弱い子」って思ったら、そういう感じの声がポコンと出たんですよ。このときは何度も登場するキャラクターとは思ってなかったので、後からいっぱい出るようになって「こんなしんどい声の出し方をしなければ良かった」と思ったんだけど……(笑)。でも演じてるうちに段々と慣れてきて、もう絵を見るとイメージが膨らんできて、なんとなくその声になっているという状態です。ただ紐緒のときは、当時クールというのがあまり得意分野じゃなかったんですよ。だからクールでシビアな感じの声が難しくて、最初はそれに苦労しましたね。でも慣れてくるとそれがまた勝手なもんで、クールな方がラクになってきちゃったりして(笑)。最初に役を作り込んでいって確立するまでの間はしんどいんですけど、そこがベースになってくると段々ラクになってきますね。
──スゴイですね。声の出し方をどこで切り替えているんですか?
中:わからないのだ、それが!(笑)。なんとなく気持ちの中でだと思うんですよ。喉とか声の雰囲気っていうよりも、気持ちが紐緒になったら紐緒の声で、違うキャラになったら違う声になるような気がします。お芝居をしててもやっぱりそうだし、役と長く付き合うほどいろいろできるようになりますしね。
──結構、役に入ってしまう方ですか?
中:演じている最中はそうですね。たぶん、そんなに器用じゃないので、役に入らないと逆に出来ないんじゃないかと思います。

▲インタビューでもぐいぐいリードして下さった中さん。サッハリした性格もさることながら、立ち居振る舞いもとっても〝粋〞。カッコイイ女性という雰囲気なのだ。

▶PS版で初めて「ときメモぱずるだま」をプレイするのはアーケード以来とのこと。「ロボ、行きなさい!」を聞けて、ご満足の様子

紐緒が実際にいたら会ってみたいですね!

──天才的な頭脳の持ち主で、科学の力で世界征服を目指す、そういう女の子をどう思いますか?
中：「そんなヤツいねーな」と思います！(爆笑)
──なんと簡潔な……(笑)。
中：だって現実にはいないでしょ？　どのキャラも典型ですけど、紐緒は特に「いないな」と(笑)。だから、すごく楽しいなと思ってるんです。現実にいない役でもゲームとかではあり得ることになるじゃない？　それがすごく面白いなって思います。
──そうですね。実際にいたらどう思いますか?
中：怖いですね〜。でも、もしいたら会ってみたいですね。でも何か相手にされないんじゃないかって気がしないでもないけど……。すごく頭が良いから、会話が成り立たないかもしれない。レベルの違うところで話をされて、「わからない」って言うとすごく馬鹿にされそうな気はしますよね。
──「あなたにはわからなくていいのよ」って?
中：言われちゃいますね、きっと(笑)。
──そんな紐緒さんに熱狂的なファンが多いのですが、それはいかがですか?
中：〝変わってるなぁー〟って思うけど、すごく嬉しい。やっぱり自分が演じているキャラクターは、誰よりも可愛くなってくるじゃないですか。だから、そのキャラが好きだと言ってくれる人がいるだけで励みになりますね。〝もっと頑張ろーっ〟っていう気にさせてもらえるんで、すごく感謝してます。でも化学書とか生物学書とか、あとビーカーや試験管をいただくこともあるんですけど、それはどうすればいいのか困っちゃいます(笑)。
──ところで、このコーナーで『ときめき』の続編のアイデアを募集する企画があるんですが、中さんならどんなことを考えますか?
中：あのね、一番最後に紐緒が世界征服をやめるじゃないですか。それがすごく気に入らないっていうお手紙をよくいただくんです。「一緒に世界征服をしたいんです」って言われるんですよ。

──そうですね。そういう意見をよく聞きます。
中：やっぱり。じゃあ、そのバージョンを作るっていうのはいかがでしょう。最後の告白で世界征服をやめる可愛い女じゃなくて、一緒に世界征服を目指すちょっと強い女のバージョン。それで、その続きも作るの。どうやって2人で世界征服をしてゆくかっていうミニゲームを作るの、どう?
──スゴイ！　なんか、本編よりも長いミニゲームになりそう(笑)。それだけで一本のゲームが作れてしまいますね、きっと。

中：それいいな(笑)。紐緒と一緒に世界征服を目指す、『ときめきメモリアル外伝』なんていいかも(笑)。
──さて、『ときめき』以外でどんなご活動をなさっているのか、詳しく教えていただけますか?
中：私はですね、TVアニメはそんなにやってないんですよ。「ちびまる子ちゃん」の藤木君役と、「ご近所物語」のツトム君のお母さん役、あとはゲストでちょこっと出るくらい。前は「楽しいウィロータウン」のもぐらのモーリー役を演じてました。普段はラジオCMが一番多いです。東京では流れていないですけれど、関西とか九州の「ツーカーセルラー」のCMはポパイシリーズなんですよ。そのオリーブを私がやってるんです。あとはナレーションが多いんですけれど、昔はよく皇室モノのナレーションをやっていました。「ザ・ワイド」で雅子様が御成婚されたときのナレーションとか……しっとりとしたものが多いですね。あとケーブルテレビで、ゲートボールのレポーターを顔出しでやっています。レポートに行った後、スタジオでTARAKOさんと一緒にトークしてます。じーちゃんばーちゃんに大人気みたいな(笑)。
──お芝居の方はどうですか?
中：今年は劇団SWAT！の公演を4本もやってるんです。ついこの間も9月末に青山円形劇場で台風直撃のさなかにやりまして、それでもたくさん観にいらして下さったんですよ。来年も2月に博賓館での公演がありまして、そのあと5月にシアターアプルで、7月に芸術劇場での公演も予定してます。
──ゲーム関係では?
中：ちょっとやってますね。前に、丸尾君役を演じている飛田展男さんに誘われて、『Dの食卓』のローラという女性を私がやりました。喋るセリフがなくて、「はっ」とか「うっ」とかの息と悲鳴だけなんですけど、私なんです(笑)。あと、『TOBAL No.1』のマリー・イボンスカヤをやってます。ちょっと太っちょで、ドスの利いたロシアのおばはんです。それぐらいかな、めぼしいのは(笑)。
──これから挑戦してみたいことは何ですか?
中：とりあえず結構いろんな分野をやらせてもらっているので……。そうですね、商業的な舞台とかTVの仕事ももっと突き詰めてやっていきたいって思いもあります。あと、今もCDドラマをやってますけれど、すごく感情の起伏があるドラマティックなドラマをやってみたいなと思うんですよ。難しいだけに、その現場でチャレンジしてみたいなという気持ちもありますね。
──では最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。
中：やっぱり特殊なキャラクターなので、人気が出るのかなっていう意味ではほとんど自信もなかったんです。バランス的に見たら、メインになる可愛い子たちがいて、その色づけという感じですよね。自分でもそういうポジションにいるなとは思っていたんですけれども、そこに目を付けて「紐緒が好き」って言ってくれる方に対して「あなたはお目が高いわ！」って言っておきます(笑)。私としてもこれからも頑張っていきますので、末永く見守っていて下さい。よろしくお願いします！

【中友子さん舞台情報】まだ公演の詳細は決まっていないけど、中さんの舞台を見たい人は今からチェックしておいて損はないぞ。日程：97年2月5日(水)〜9日(日)／時間：未定／場所：銀座博賓館／料金：未定／前売り：12月中旬より／お問い合わせ先：劇団SWAT！　044-934-4208(13:00〜19:00)

『ときめき2（仮）』応援団

2カ月のごぶさたとなりました応援団。ハガキのほうもけっこう集まりまして、まずはひと安心です。では、送られてきた要望を、ほんの一部だけど紹介しちゃおう。

●たーくさんの超カッコイイ男の子たちが登場する、女の子向けの『ときめき』を出して！神奈川県　ある2児の母さん他

●主人公の性格を選べるようにし、性格ごとに能力を変えてみては。青森県　鈴木陽介さん他

●女の子と2人っきりのクリスマスを過ごせるようにしてほしい。静岡県　たか子さん他

●女の子同士の関係を取り入れて！　ある女の子と仲良くなると彼女と仲が悪い子に嫌われるなど。石川県　松浦弘和さん他

●いっそのこと、女の子と結婚するまでの過程を楽しむゲームに。大分県　房前総一郎さん他

女性向け『ときめき』という意見は、多くの女性読者から送られた要望でした。『アンジェリーク』に目覚めた人はこういう思いになるのかな？

▲大阪府　うららさん　このテのハチ合わせイベント希望者もけっこう多いんですよ。

▼岡山県　日座竹流さん　おまけゲームで「メモだま」は豪華「進め！」にあった、「ころがしだま」でも楽しいかも。

▲神奈川県　小田秀人さん　ワンシーンのみの登場から出世しますか。スクールメイツからアイドルになるようなもの。

きらめき質問箱

Q 中さんに質問。『ときめき』以外でCDを出されたことは？ 東京都 氷川智希さん

A 中さん：レコーディングという形で録ったのはないですね。「ちびまる子ちゃん」の藤木くんの歌くらいで（笑）。その歌も本編で流れるものだったので、CDには入っていないと思います。レコーディングスタジオで本格的に歌ったのって、『ときめき』が初めてなんですよ。今度また「月メモ」で歌う予定なので、楽しみにしてくださいね。

◀福岡県　ときめもらーさん　キャラを見るとイメージがわいて、その声になるって感じです。（中友子）

お八ガキ大募集！

『ときめき2（仮）』応援団」「きらめき質問箱」では葉書ハガキを募集中です。あて先はこちらまで。
【あて先】〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館　電撃プレイステーション編集部
Non stop！ときめきメモリアル各コーナー係

きらめき情報局

INFORMATION 「Yellow Ribbon」設立

コナミから『ときめき』のユーザーズクラブ「Yellow Ribbon」が設立されたぞ。現在このクラブの会員証となるオリジナルピンバッチ（ピンズ）を販売中なので、ほしい人は以下の方法で注文しよう。

オリジナルピンバッチ申し込み方法

「Yellow Ribbon」専用、または郵便局備え付けの払込取扱票に以下の必要事項をお書きの上、最寄りの郵便局から普通郵便でご入金ください。記入もれがあると、発送できない場合がありますので、ご注意ください。
●口座番号……00130-6-113688
●金額……¥800×購入個数
●加入者名……Yellow ribbon
●通信欄……生年月日、血液型、性別、職業、Shiori Mate会員の方は会員番号
●払込人住所氏名……本人の氏名、住所、電話番号

CD 月刊ときめきメモリアル NO.4

今回のイメージソングは菅原さんと上田さんが担当。特に上田さんは作詞も手がけたのだ。新コーナーは〝虹野沙希の「あなたのランチボックス」〟。ブックレットはイラスト大特集だぞ。

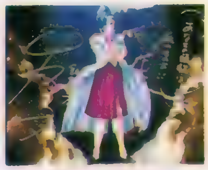
▲11月1日発売 ¥2,200（税込）

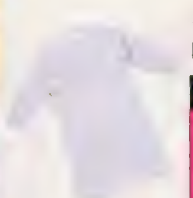
●今後のスケジュール（価格は税込）

Catchy／金月真美	11月21日発売	¥3,000
丹下桜 1stアルバム（題名未定）	11月21日発売	¥3,000
金月真美の Story Telling（仮）	12月5日発売	¥2,800
月刊ときめきメモリアルNO.5（仮）	12月5日発売	¥2,200
教えてMr.Sky／風と一緒に行こう／藤崎詩織	12月5日発売	¥1,000

PRESENT 今月はいつも以上に豪華！

いつにも増して強力なプレゼントの数々をご覧あれ。まず一番上の写真はなんと、直筆サイン入りCPU！さすがにR20000はムリなのでi486になってます。そしてその右下は直筆サイン入り白衣。以上の2つは世界で（たぶん）ただ1つの貴重品だぞ。そして最後は、おなじみの直筆サイン入り画面写真。3種類を計10名にプレゼントしよう。





♥応募方法♥

P147のプレゼントページを見て賞品番号をチェックし、応募のきまりにしたがって付属のアンケートハガキで応募してください。

※お問い合わせ先：コナミ（株）CP事業部　TEL：03-3432-2665

 コナミから、アーケード向けカラー名刺プリントマシン『プリプリステーション』が登場するぞ。じつはこのマシン、名刺作成時に選べる絵柄の中に『ときめき』キャラのものを用意してあるのだ。お気に入りのキャラの絵柄で名刺を作れば、この名刺が縁で『ときめき』ファンの知り合いが増えちゃうかも！

- 毎週水曜日(PM9:00〜)、文化放送「浅田葉子のグラムス・レディオ・ナイト」にて、ラジオドラマ「ありす イン サイバーランド」好評放送中!!
- オリジナル・アニメーション、Vol,1(1月25日)Vol,2(2月25日)ビデオ・LD、ワーナーヴィジョン・ジャパンより同時発売!!
- ヒロイン3人を演じる声優が歌うシングルCD、ゲームサウンドトラック(CDエクストラ仕様)、wea japanより同時発売!!
- ラジオドラマCDアルバム(Vol.1〜Vol.3)、wea japanより順次発売!
- キャラクターカード入りありすスナック、12月より全国スーパー、コンビニにて発売予定!!
- ありすキャラクターフィギュア12月発売!!
- オリジナル・ストーリーで展開するWindows95版「ありす イン サイバーランド〜闇夜の魔導師〜」同時発売予定!!

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27六本木山田ビル3F TEL:03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページhttp://www. glams. CO. jp/

PlayStation
はるかぜ戦隊
Vフォース
超美麗ムービー出撃!!
突如、金星の軌道上に巨大光源体が出現……
これが、かつて繁栄した金星文明の末裔達による
新たなる戦いの幕開けだった。
そして、金星の地中深く封印された
器HN-01が再びその姿を現した。
葵三姉妹を中心に戦う美少女戦略SLGの決定
ふんだんに盛り込んだアニメーションは、
なんと60分以上! 動画枚数にして、
15,000枚!!
CD3枚組 価格5,800円(税別)
11月15日発売予定
を率いて、
今ここに究極のビジュアルが出現!!
〈CAST〉
葵 奈月:白鳥 由里
葵 美月:今井 由香
葵 華月:天野 由梨
中本 数魔:三木眞一郎
ガイチ:水谷 優子
モラレイ:速水 奨
フレイア:折笠 愛
織田 雪菜:矢島 晶子
イクト:山口 勝平
ゲルーヌ:平松 晶子
ザイ:置鮎龍太郎
(総勢21名)
ナレーション:堀内 賢雄
初回限定特典
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ
プレゼント!!
C VING 1996
この画面は開発中のものです
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話:☎03-3492-1079(土日・祝祭日を除く 13:00〜17:00)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

恋と冒険を完全攻略
キャラクター別のイベントリスト&完全攻略法を大公開!!
アルバイトやデート場所、修得可能魔法なども完璧にリスト化した、
"電撃"だからここまでできた公式攻略ガイドが登場!!
Eternal Melody
エターナルメロディ
公式攻略ガイド
電撃PlayStation&電撃SEGA EX 特別編集
PS.SS両機種版完全対応!!
11月22日発売
予価980円
この秋話題沸騰ソフト
セガサターン版
絶賛発売中
希望小売価格 5,800円(税別)
電撃プレイステーション人気No.1
プレイステーション版
11月22日発売
予価 5,800円(税別)
ラジオドラマ化決定!!
毎週日曜25時〜TBSラジオ「子安・氷上のゲムドラナイト」にて
11/10から放送。エタメロのキャラに毎週逢える。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器.ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
©1996 Media Works inc.
NOëL
公式攻略ガイド
オフィシャル・パーフェクトビジュアル&ガイド
電撃プレイステーション特別編集
絶賛発売中
定価980円
3人娘がすべてをみせる!!
ファン待望の完璧保存版登場!
東京SHADOW
公式攻略ガイド
電撃プレイステーション特別編集
定価980円
10月25日発売
実写とCGの融合が魅力の、
ホラー・アドベンチャーゲーム
『東京SHADW』のすべてを大公開!!
©西谷 史・シップス/メディアワークス ©TAITO CORP. 1996 ©1996 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

©1996 MEDIA WORKS Inc.　©HUNEX/NEC Electronics,Ltd.　©NECインターチャネル／マーカス／M2／サイベル／コミックス

©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©創通エージェンシー・サンライズ
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PS ソフトレビュー the DEEPER ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

最近競馬ゲーム（ジョッキーものやSLG）が、増えてきてうれしいかぎりです。その上、PS発売当初から予定されていた本命がようやくその姿を見せ始め今から目が離せません。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
「リッジレボ」の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ドワーフ西谷
某K社（PS誌ではない）でもレビューを書いていたベテランライター。ゲームを問わない無節操さが魅力。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
わずか15分で超坊主頭にパワフルメイクアップ。他の追随を許さない怖さ加減がお茶の水周辺で話題沸騰中。

PON
RPGと育成SLGが好きな女性レビュアー。「ときめき」や「ペルソナ」などの濃いページを担当。

城　イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

厚美清司
ぶらっと旅に出ていて、仕事をしないと思っていたら、突如帰って来て、ひと騒動起こす迷惑なアレな人。

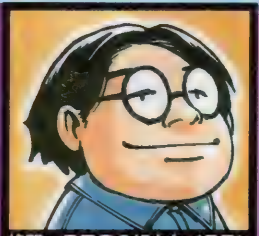
ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

岩崎啓真

ゲームを愛するクリエイター

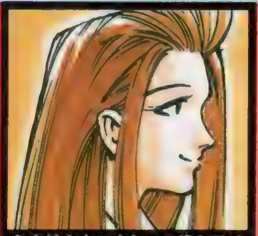
最近、ネットワークを構築するのに凝ってます。いろいろやっているのですが、あるとこんなに便利になるとは思わなかった。感動しました。さて、それとは別にレビュアーにとっては恐怖の、年末が迫っています。年末はソフトが多いので、すげーキツいんですよねぇ。ああ。

ウォルフ中村


格闘・SPGの好きなベテラン

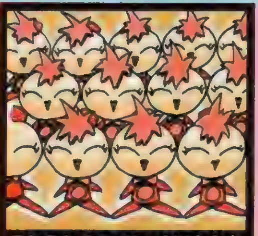
相変わらず政治関係のゴタゴタが続いている。で、今回の選挙となったワケだけど…困ったもんだぁね。今回も投票に行くつもりだけど（これを書いているのは選挙前）、政治家や政党への期待感よりも「投票所である母校（小学校）に入れる」という意味合いの方が個人的には大きかったりして（笑）。

なんでもゆうこ


心を持たないおしゃべりムスメ

「ペルソナ」にハマりまくりの日々。なんてたって南条くんのシブ～イ「ゆけ」や、マークの意味不明な「ペペペ…」が楽しすぎです。主人公なんか今年流行のヘアスタイルを取り入れてたりして、なかなかニクイ。アクマとの会話がたまらなく好きな私は、レベルが全然上がりません。マジ困ってます。

Part1担当 厚美清司


それぞれのスペシャリストたち

あげまん募集!!　最近ツキがないので、私に幸せをください。
友だち募集!!　「オセロマン」「死霊のかぼちゃ」「バカルー・バンザイ」などポップなスーダラ映画が好きな人、昼メロ史に残る傑作「真夏の薔薇」を見ていた人、NHK教育「ストレッチマン」にホレた人、熱く語りあいましょう。

MEGATUDO 2096

■バンプレスト■格闘ACT
■10月18日■¥5,800

銃火機や剣・槍などを装備したロボットを操作する3D対戦格闘ACT。武器の持ち替えが重要だ。

ロボットのデザインはそれなりにいい。だが、まずストーリーモードと称するモノが、まるで意味がない。次にコンピュータが接近戦でイカサマじみたプレイをするので、かなり腹が立つ。しかも、逃げ回って弾を撃つだけでどんな難易度でも関係なくクリアできてしまうのだ。これでは問題があると言われても仕方がないだろう。3D格闘ゲームはライバルが多いところなので、もっとちゃんと作ってほしかった。

40

見た目はポリゴン2D格闘（「キャラは3Dでもシステムが実質的に2D」の意味）だが、ちゃんと3D空間での戦闘が楽しめる。操作性もうまくまとめられている。このシステムでレバー半回転コマンドは複雑すぎる気がするけどね。ただし、システム設計やバランス設定には疑問が残る。COMの難易度を最高にしても通用するハメパターンが複数存在するのは…。視点によっては状況がまったくわからなくなる点もつらい。

75

逃げ回りながらの射撃、もしくは剣や槍での突き攻撃を絶え間なくしていれば、余裕でハメ勝ちできてしまうところは、なんだかなあ。使えるキャラとダメなキャラがはっきりしている、遠隔攻撃がメインで緊迫感に欠ける…なんてところもマイナス要素。誰かと対戦すればそれなりに楽しめるけど、ウーン。視点がグルグル変わって見にくいし、自分のマシンが画面から消えちゃうことも。ちなみにロード約20秒は長すぎです。

65

<レビュアー　ウキキ松崎>
格闘ゲームというより「バーチャロン」に近いタイプのゲームだね。必殺技やダッシュを利用した攻撃など、魅力的な部分はあるのだが、基本的には離れて飛び道具を撃っていた方が強い。あと、キャラの位置はどんなに動いても1Pは右側、2Pは左側というのも違和感があった。この辺のバランスのとりかたが残念。あとパイロットなど、設定がゲームに生かされていないのも…。

55

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

スターグラディエイター

■カプコン■格闘ACT
■10月25日■¥5,800

多彩な新システムを満載したカプコン初の3D格闘ACT。華麗な連続攻撃のプラズマコンボが魅力。

ともかくイロモノじみたキャラクターが多く、最初は驚くが、動きは軽快でかつ面白い。しかもコマンドは比較的簡単に出やすいワリに、テクニックはかなりあり、極める楽しみも十分にある。難易度もあまりイカサマじみた印象はなく、1人プレイでも遊ばせてくれる。問題点としては若干ロード時間が長いところとリングのサイズが少々小さな印象があるところ。今回のオススメ品。格闘ゲームが好きなら間違いなく買い。

85

軸ずらしや当て身技をLRボタンに割り振ることができるので、ゲーセン版よりもプレイしやすい。団体戦や各種隠し要素等の「PS版ならではのプラスα」もうれしい。練習モードではコンボの表も表示されるから、プラズマファイナルの練習も心おきなくできる。ただ、キャラや技のバランス設定がイマイチに感じられるので、その辺は割り切ってプレイしよう。期待していたエンディングは3パターンとも地味で…(泣)。

90

一風変わったシュールなキャラクターにビックリ。女の子がひとりだけなので、ちょっと寂しい気もするけど。戦闘のほうは、連打でコンボが出せて、初心者でもすんなり入り込めるところがグッドかな。プラズマファイナルまで決まるとかなり気持ち良いけど、タイミングが難しくて失敗する確率が高いのが難点。まあガンバって極めれば、ハイレベルなバトルが楽しめるゲームではあるので、ぜひ対人プレイで遊んでみて。

85

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
プラズマコンボを始めとした独自のシステムが、読み重視の戦闘を実現していて、対戦がとにかく楽しい。さすがは格闘ACTのカプコン、初の3D格闘でもハズしてない。グラフィックもキレイだし、演出もイカしてる。PS版オリジナルキャラとか、特典満載なのもいい。……ただ、キャラが濃すぎ。これさえなんとかなってれば、10点追加でオススメ付きだったのに。惜しい。

80

セクシーパロディウス

■コナミ■STG
■11月1日■¥4,800

コナミの人気STGシリーズの移植。ステージノルマ制を採用し、新キャラクターも登場。

移植の完成度は非常によい。アクセスも速く(まさに高速)、音楽も軽快ですばらしいデキ。なぜこの点数なのかというと、モトに問題が多いのだ。まず背景のグラフィックがハデ過ぎて、弾が非常に見づらい面が多い。次に瞬殺に近いひきょうなトラップが多々ある。そして最後にノルマがイヤらしいこと。これらのせいで、シューティングとして楽しむのが難しいのだ。ただモトが好きな人は絶対に買いのデキだと保証する。

70

ベルを使わないと通り抜けられない壁があったり（ベルはたくさん出てくる)、最終ステージに時間制限があったり（時間切れだとバッドエンド）と、ムチャをしている部分が目立つ。もっとも、「グラディウス」シリーズに名を連ねる作品だけに、作り自体はしっかりとしているのだが。細かい部分まで凝っているし、ロード時間や操作感も快適。ただ、精神的疲労が大きく、ストレスがたまるゲームなので、私は楽しめなかった。

70

コミカルでかわいらしい敵のオンパレードがすごくにぎやかで、ウキウキできちゃいます。あまりセクシーな感じがしなかったけど、万人ウケを狙ってのことなら、それはそれでオッケーかもしれません。新たに加わったミッション制の難易度は、ふたりがかりでようやくクリアできるレベル。アーケードでクリアできなかった人は、ご褒美グラフィック見たさに、必死になってみてね。ボスにダメージゲージがついたのは○。

85

〈レビュアー　厚美清司〉
シリーズ特有の難易度といいますか、死ねば死ぬほど簡単になるために、何度も死んでいけばノルマ達成も簡単になります。そのへんですでにバランスが破綻しているんですが、ノルマ達成はスペシャル面が遊べるかどうか（分岐にも関係あるけど)、というだけで一度達成しちゃえばどうでもよかったりします。オールコンプリートのご褒美って、ゲーセンもアレだけだったのかな。

60

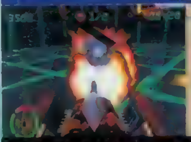
第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢14名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

アサルト リグス

■EAV
■ACT
■10月4日
■¥5,800



敵を倒しながらフィールド内のジェム(宝石)を集めていく3Dタンクアクション

ネオ入道
最近はSCEと組んでグラフィックがきれいでおしゃれなSPGやRCGを発表して、ちょっといい感じになっていたシグノシスだが、「SOB」や「マイクロコズム」あたりを忘れられない筋金入りの海外ゲー・ファンには大朗報！　ってな感じの「アサルトリグス」ですな（ついでに「クレイジーイワン」ですな）。オープニングムービーはムチャクチャOKです。……って、これだけ書いて、この点数。「わかる人」だけ、イケる。

55

厚美清司
グラフィックのセンスやフィールドの世界観は悪くないです。ジェム（宝石？）を集めて脱出するという探索型で、フィールド内をウロウロするのは楽しいんですが、同じ場所に何度もくるとイライラします。全体マップでもあればよかったかも。またステージが進むにつれて敵の攻撃が激しくなり、ただでさえ見つけにくい場所にジェムが隠されているので、だんだん戦闘がうっとうしくもなります。自機がすべるのも難あり

60

クレイジー イワン

■EAV
■STG
■10月4日
■¥5,800

地球に降り立った侵略エイリアンと戦う3Dシューティング。武器強化の要素もある。

城イドム
ムービーやゲーム中に挿入される通信の演出がイカす。破天荒な主人公もいい味出しているし、壮絶SFバトルを描く世界設定は満点のデキ。ただ操作方法が複雑で、爽快さより戦略性を意識したスタイルなので、単純に撃ちまくるゲームが好きな人には合わない。それでいて、操作システムの細かいところに納得できない点があり、戦闘が鬼のように難しく、しかも結構大味だったりする。世界観が気にいらないと遊べないかも。

50

厚美清司
主人公イワン・ポポビッチ。通称イワンの馬鹿。やけにイカス設定で好みではあるけど、中身の方はかなりハード。平行移動がほんの少ししか動かないために、旋回しながら回り込んだりするのが難しいです。そのため、ボス戦はもちろんザコ相手でもけっこう手強いです。途中、敵がまったく出てこなくなって、ハマってしまうバグ(?)があるのは残念。スクロールのなめらかさや破壊の爽快感など、いいところは多いのに…

65

ブレインデッド13

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ETC
■10月18日
■¥6,800

アニメに合わせてボタン操作を行い、トラップをクリアしていくインタラクティブアニメ

かんの字
昔ながらのシステムをそのまま採用したLDゲームなのだが、ポイントごとに表示されるコントローラ入力のサインが小さすぎて見えにくい。これはデッカイ減点材料でしょう。ただ、目と反射神経が慣れてしまえば、ノリのいいゲーム展開はなかなか楽しいので結構ハマれる。見た目はディズニーアニメの雰囲気だけど、ノリは明らかに「トムとジェリー」系の不条理アメコミ。それ系が大好きな方は購入する価値ありかな。

65

Z佐藤
いわゆるむかし流行ったLDゲームってヤツだ。画面の表示に従って十キーやボタンを押していくんだけど、その表示が小さく、気付かない間にヤラレることもしばしば。もう少し見やすくしてほしかったな。アニメのクオリティやイベントの種類の豊富さは○。同じ部屋でも入った場所によって発生するできごとは違うし、主人公のヤラレパターンも豊富なのでマジで楽しめるだろう。内容的には問題ナシなんだけどね～。

75

eexy life EAST END×YURI

■エピックソニー
■ＥＴＣ
■10月25日
■¥1,900

イーストエンド×ユリの曲やムービーを収録。価格が1900円と超お買い得。

ジュピター藤平

ゲームのメインはコミックタイプのデジコミ。で、その途中にライブのムービーとかが入る。ムービーの映像はかなりキレイ。リリース済みのＣＤのディスコグラフィも収録されてて、資料的な価値も（若干ながら）ある。これで1,900円だから、コストパフォーマンスの高さは尋常じゃない。この点数は俺が彼らのファンじゃないからで、ファンには絶対のオススメだ。100点つけてもいい。ぜひ別のアーティストで続編希望。

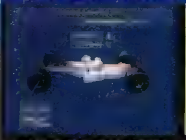
75

齋藤清司

“ディスコグラフィー”には、今までのシングルＡ面の曲が収録されているのでお得かもね。で、アメコミ風のストーリーを進めていくゲームがあるんだけど、３人のうち誰かを選ばせるわりには、同じシーンが多すぎる。ストーリーは１本でザッピング風にしてるのはわかるけど、３人がそろったシーンはまったく同じというのはちょっとね。ラストの展開は全然違うからいいけど。ファン向けのコレクターズアイテムです。

65

童夢の野望 F1 GP NIPPONの挑戦



■ＯＺクラブ
■ＳＬＧ
■10月25日
■¥6,800

日本のＦ１工房「童夢」が監修したＦ１シミュレーション。最速マシンを完成させよう。

ジュピター藤平

いままでＦ－１をテーマにしたゲームっていうのはだいたいＲＣＧだったけど、コレは違う。自分で走るのではなく、マシンを作り上げるのがその目的となっているのだ。おかげでもう専門用語が乱れ飛びまくり。その性質上、Ｆ－１に関するかなり深い知識がない限り、ゲームにならないと思われます。パーツをミリ単位で設置することによる効果なんて、素人にはまったくわからんでしょう。というわけで、評価はパス。ゴメン。

?

がんの字

マシンの設計から組み立てまでをプレイヤーが総括しておこない、優れたレーシングカーを作るという発想は悪くない。ゲーム内容も、マシンを製造する過程が細部にいたるまで取り入れられていて、リアリティのある凝ったものになってるしね。ただその性質上、プレイに尋常でなくマニアックな知識を必要とするのがつらい。結果として非常に敷居の高い作品になってしまっているのだ。これを読んで、そそられた人のみ買い。

65

ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

■コナミ
■Ｓ・ＲＰＧ
■10月25日
■¥5,800

革命戦争後の大陸を舞台にしたＳ・ＲＰＧ。魔法のハデな画面エフェクトが見もの。

がんの字

良いところもあり悪いところもあり、そのどちらも強烈にクセがあって何とも点数がつけにくい作品。シミュレーションＲＰＧとしては無難にまとまっていると思うが、ちょっとしつこい戦闘中のエフェクトや、時として理不尽にもうつる難度の高さなど問題点も多々ある。重いテーマを扱っているだけになごやかさに欠けるストーリーも、人によっては生理的に受容できないものだろうしね。個人的にはお気に入りなんだけど。

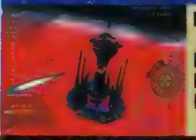
65

齋藤清司

ユニットを一人も殺さず進めたり、ボス戦ではザコを全滅させてから倒すというようなきっちりしたプレイをしないほうがいいです。なにしろバランスが悪いし、ユニットの能力がいいかげんで、飛兵なんて地上ユニットと同じ範囲しか動けず、毒沼の上でもダメージを受けてしまいます。全６章のうち最も楽しめたのは４章で、最後の方はありがちな展開のオンパレード。ストーリー性の希薄さも問題点です。

60

DEATH WING



■サイバーテックデザイン
■ＳＴＧ
■10月25日
■¥5,800

キレイなグラフィックや斬新な試みがつまった３Ｄ・ＳＴＧ。タイムアタックもできる。

城イドム

オリジナルの３Ｄ・ＳＴＧながら、破壊目標（必要な手順）が定められているなど意欲的な試みも多く、これらは一見の価値ありだ。ただ、ステージ数が少なめで少し物足りなく感じたのと、最終ボスの難易度が鬼のように高い点が気になり、この点数にさせてもらった。あと、プレイ中に使うボタンが多いゲームなので、コントローラでは操作がかなり大変。スティックかアナログコントローラでのプレイをオススメ。

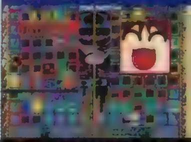
60

齋藤清司

画面を暗めに設定してあるモニターだと、敵がほとんど見えないので注意。輝度調整しないとまともに遊べません。ホントはきれいなグラフィックなのに、この点でかなり損をしている気がします。また、ほとんどのボタンを使用するためにコントローラでは使いこなすのが大変なのも減点材料。タイムアタックができることもあって難易度は思ったほど高くないのが救いですが、最終面は極端に難しいです。ボスはかっこいいのにね。

70

ビルクラッシュ



■翔泳社
■ＰＺＧ
■10月25日
■¥5,800

ブロック上に組み上がっているビルをすばやく壊していくパズルアクション。

ジュピター藤平

基本的なゲームシステムは「ブレイクスルー」とほぼ同じ。ただ、こちらは連鎖を作るという楽しみがある。反面、爆弾を投げ、それを炸裂させるという２つの手順を踏まないとブロックを消すことができず、わずらわしい感もある。また、窓が閉まっていると爆弾を投げ込むことができないし、連鎖中は爆弾を投げ込むことができないので、テンポが乱れ、爽快感も薄れがち。落ちモノとしての楽しさが感じられないのだ。

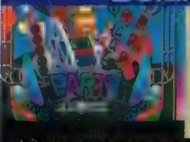
50

TAC★

「鮫亀」に連鎖や対戦などの要素をプラスっていう感じで、システムはとても面白い。ただ、不必要に大きいスコア表示や自分の爆風でブロックが見にくくなる、自機の移動が遅いといった細かいところで、プレイしていてストレスがたまることが多かったのは残念。ゲーム自体は面白いはずなんだけど、いまいち楽しくないのだ。対戦１本にかかる時間が、わりと長くなってしまうのもマイナス要因になっていると思う。

55

Pinball Fantasies Deluxe



■バップ
■ＴＢＬ
■10月25日
■¥5,800

ファンタジックで個性的な４種類の台が遊べるピンボールゲーム。

岩崎啓眞

画面スクロール型のピンボールは、全画面が表示されるタイプをプレイし慣れると、とてもプレイできないことがわかった。この点で既に非常にキツい。次にピンボールそのもののできだが、台に演出がなく、しかも狙って撃つことが難しく、そのうえフィーチャーなどが見づらい。しかもフリッパーの反応が鈍く、球を打ち損じることが多々ある。球の動きがそれなりにリアルにできているだけにもったいないと思ってしまう。

40

TAC★

ピンボールのゲーム化って、縦長のフィールドを、いかにプレイしやすいように見せるかが課題だと思うんだけど、ただスクロールするだけっていうのは、いくらなんでも工夫がなさすぎでしょう。しかも画面の下を切ってあるため、さらに上下幅が狭いという困った画面構成で、フリッパーが見えたときには、すでにボールは落ちていた…なんてこともしょっちゅう。台のレイアウトやデザインも、ひと昔前の雰囲気で寂しい。

40

オウバードフォース

■バンダイ
■ＳＬＧ
■10月25日
■¥6,800

宇宙空間を舞台に迫力の艦隊戦が展開する３Ｄ・ＳＦシミュレーション。

ドワーフ西谷

座標軸が１つ増えただけで、これほど感覚が変わるか？　と驚かされる。表現や操作上の不備が皆無とは言えないが、十分に納得のいく３ＤウォーＳＬＧに仕上がっている点を素直に評価したい。ＳＬＧマニアを自認する人なら、１度は触れておくべきだろう。ただし、戦術的に楽しむにはユニット数が少なく、ドラマを味わうにはシナリオが淡泊過ぎる。３Ｄ戦闘におけるカッコよさの演出等も含めて、次作に期待したい。

65

ウキキ松崎

宇宙戦争をテーマにしたＳＬＧ。パッと見た目よくあるシステムなのだけど、高さの概念が取り入れられているのでなかなか新鮮。ストーリーモードは毎回、目的が違うので飽きない。ただ、残念なのはキャラクターに魅力がないこと。絵柄に関しては個人差があるのであえて触れないが、もう少し戦闘中にしゃべるなど前面に出てほしかった。戦艦やキャラに名前を付けられるのは◎。感情移入という点でも違ってくるしね。

75

爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる

■バンプレスト
■ＴＢＬ
■10月25日
■¥5,800

コミックやアニメで大人気の作品が４人打ち麻雀になって登場。

なんてもゆうこ

自分のキャラを変身させるとすごく良い配牌になるんだけど、そのためにはわざわざハコテンにならなきゃいけない。でも、敵が弱くてハコテンになるのも結構大変。変身ムービーもあんましキレイじゃないし、普通に打ってたほうが正解なのかも。途中の会話シーンには、声優さんの声がバシバシ入っていて、ファンの私は得した気分になった。ただいっさいとばせないから、純粋に麻雀を楽しみたい人にはオススメしません。

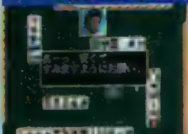
70

TAC★

変身するとイカサマが使用できるようになるというアイデアは悪くないが、それにより麻雀そのものが大味になっている。一方オープニングや変身時にせっかくムービーが入っているのに、画質が悪かったり、それ以外のグラフィックも弱かったりと気になる部分が多かった。４人打ちの麻雀は、ＣＯＭだけで互いに和がってたりするのが困るんだけど、ストーリーモードでは、味方が勝ってさえいれば先に進めるのはありがたい。

45

本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！



■ビデオシステム
■TBL
■10月25日
■¥6,800

フジテレビ系の深夜番組「THEわれめDEポン」がゲーム化。芸能人と対局できる。

なんでもゆうこ

この番組見たことないんだけど、芸能人のみなさんってこんなに麻雀強いのでしょうか。東風戦だから、みんななきまくって早上がりするに違いないと思ったんだけど、なぜかほとんどなかないでコンスタントに満貫以上で和がってくる。優勝決定戦なんて言うまでもなく、すごいことになってます。また、打牌のテンポが遅い、一戦ごとにセーブするかどうか表示されるなどなど、イマイチな点も。番組が好きなら買ってみて。 **60**

オヤジ西岡

今までの麻雀ゲームでは、プロ雀士や雀ゴロといったメンツとしか卓を囲めなかったので、芸能人と麻雀を打つ、というシチュエーションは新鮮。対局中頻繁に入る彼らのセリフも、番組の雰囲気を出していていい感じだ。では、純粋に麻雀ゲームとして見るとどうかというと、ちょっと及第点はあげられない。プレイヤーの一人勝ちになることがあまりにも多いのだ。あくまでも、番組の雰囲気を味わうソフトとして見た方が無難。 **55**

アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

■ヒューマン
■ETC
■10月25日
■¥5,800

女の子を召喚して戦う新システム「アポなし召喚バトル」が楽しいニュータイプのゲーム

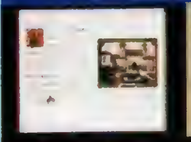
ジュピター藤平

ゲームのウリである召喚バトル。呼び出す時間によってパラメータが変化するってシステムは面白いんだけど、ある程度時間は操作できるし、別にその時間に見合ったキャラを選べばいいだけなんで、バトル時の緊張感はない。また、その召喚バトルに移行するまでに長々と会話シーンが続き（しかもロパクすらない）、正直わずらわしい。ま、声優はかなり有名どころがそろっているので、そういうファンなら楽しめるかも。 **60**

ウキキ松崎

いろいろなギャルを呼び出して戦わせる、というコンセプトはおもしろい。しかも、キャラクターの数が豊富なのはいいね。ただ、肝心の戦闘はロード時間が長いため、やや魅力半減。その戦闘自体も運の要素が強いので、戦略とかいった本格的なモノは期待しないように。あと、これは個人的な意見だが、絵柄にバラツキがあるのが気になった。確かに同じ人が描くよりはいいと思うが、絵柄の質までが違うのはちょっと…。 **60**

LULU



■東北新社
■ETC
■11月1日
■¥4,800

挿し絵や文章をクリックするとアクションが見られるインタラクティブな絵本ソフト。

Z佐藤

う～ん……なんとも評価しがたい作品で困っちゃう。デジタル絵本って感じでゲーム性はまったくと言っていいほどない。だからゲームとして期待している人にはオススメできないな。ただ、お話はとってもメルヘンチックでカワイイし、それに絵の部分をクリックするとその絵が動くなど、絵本としてみればとっても面白く仕上がっていると思う。でも文字を読ませる作品にしてはちょっと字が小さすぎる気がするな～。 **60**

ウキキ松崎

これは、ゲームではなく〝デジタル絵本〟といったソフト。基本は画面に表示された文字を読んでいくというもの。このテの教養（？）ソフトに興味がないとプレイしづらいでしょう。ビジュアルだけを楽しめる、紙芝居のようなモードをつけるなど、万人が楽しめるように工夫してほしかった。あと、個人的には文字がもう少し大きいほうが、読みやすかったなぁ。不思議でほのぼのとしたストーリーは気に入っただけに残念。 **55**

ジョッキーゼロ

■ライトスタッフ
■RCG
■11月1日
■¥5,800

ライバル騎手との対決もあるジョッキーシミュレーション。アニメ調のキャラが異色。

オヤジ西岡

レースシーンがなかなかのデキ。なにより、馬の能力がデータとして表示されているのがいい。レースシーンでも、スピードとスタミナメーターが表示されているので、それらを見ながら、道中の位置や仕掛けどころを考えて、微妙に馬をコントロールしていける。馬を操作している感じが、うまく出せていると思う。ただ、馬とのフレンドシップが、ゲームにどう影響しているのかがわからないなど、いくつかの不満点もあった。 **70**

厚美清司

重要なのはスタートと追い出しのタイミングだけというシンプルな操作。騎手SLGとしては「ギャロップレーサー」の方が上なんだけど、成績に応じて騎乗依頼の馬が強くなったり、悪のジョッキー軍団との対決とか、レース部分よりイベントの方がおもしろかったりします。とりあえず、ダービーを制するとエンディングになるけど、その後も、プレイは続けられるから、長く楽しめるという点でも、気に入りました **70**

今回の総評&次回展望

年末発売予定のタイトルの動向が徐々に決まり始めています。中には、「エッ」と思うモノもあるけれど、予定がずれたからといってうかつに別のソフトに手を出す前にチェックを怠るなかれ。

今回はなんといっても、『スターグラディエイター』でしょう。カプコン初の3D格闘ゲームとして、アーケードでも話題になったけど、格闘ゲームのツボを心得た作りと、それだけに留まらず、新しい試みをゲームに盛り込んでいるところは、さすがという印象です。キャラクターについては、好ききらいがはっきりしそうだけど、PS版だけのモードも充実しているようなので、今後のシリーズ化も含めて目が離せないところです。一方、同じようにSTGでは、定評のあるコナミの『グラディウス』シリーズ最新作、『セクシーパロディウス』。アーケードからの移植度という点では、文句なしという評価だったものの、モトのゲームの問題点が解消されていない部分があったようで点数自体は抑えめでした。Part 2では、『オウバードフォース』、『ジョッキーゼロ』『eexy life』などが好評だったようです。どれも個性のある作品なので、好みにより選んでください。　次回は、待ちに待った『アークII』の登場。前作では、ボリュームが物足りないなど、さまざまな意見が飛びかったSCEの大作RPGがどう巻き返すのか。注目してください。

岩崎啓真

今回は『スターグラディエイター』は絶対のオススメ品。キャラが異様に濃いので、好みに左右されるかもしれないが、ぜひだまされたと思ってプレイしてほしい。次に『セクシーパロディウス』はモトのゲームに問題が多いので、得点は低めに抑えてあるが、移植度としてはほぼ100点、文句なしの完成度なので、モトのゲームが好きな人は買っても絶対に損しないできであることは保証できる。あとの1つとPart 2のピンボールは…パス。

なんでもゆうこ

ちょっと難易度が高いけど、今回のラインナップでは『セクシーパロディウス』がオススメのソフト。シリーズ初心者にはキツイかもしれないけど、ファンなら買って損はしないデキだと思います。同点の『スタグラ』はアーケードじゃブレイクしなかったけど、格闘モノが好きなら楽しめるはず。JUNEの「お尻コンボ」をぜひ試してみて（笑）。『爆れつ麻雀』は牌が見づらいのが難点だけど、「あのキャラが麻雀を!?」なんて不思議な感覚がグッド。

ウォルフ中村

今号は文句ナシで『スタグラ』。操作感は良好だしロード時間も短い。ゲームバランスやリング際の処理等に疑問は残るが、キャラに拒否反応を示さない人ならば楽しめるはず。難易度が低めに設定されている点もうれしい（リングアウト勝ちするコツさえつかめば、わりと楽に真のボスに会える。彼に勝つには相当の腕がいるけどね）。『メガチュード』には詰めの甘さを強く感じた。コンセプトは悪くないのだが、バランスの悪さがすべてという感じ。惜しい。

Part2代表 厚美清司

30時間もプレイしたのに、キャラの名前を主人公しか覚えられなかった『ヴァンダルハーツ』。笑えるネタが多くてなかなかのものです。『ジョッキーゼロ』も調教師に怒られるのになぜか笑えてしまうほほえましいゲームです。こういうゲームは好きですね。ところで次回のレビューに入ると思いますが『ナムコミュージアムVol. 4』には、資料的価値がさらに高まる映像が収録されています。以前見たことがあったけど、やはりウレシイですね。

ビックリPS 新記録

記録編 ビックリPSを抜きにして日本一は語れない…

最近ちまたでは、ビックリＰＳに名を連ねることが、ＰＳユーザー憧れのマトになっている。それもそのはず、このコーナーで認められれば一流であるという認識が、今やＰＳマニアの間では常識になっているのだ。トップになれば実力日本一を名乗ることが許され、その努力の結果を紹介されれば、情熱の高さがハンパではないことの証明になる、それがこのコーナーなのである。今号でも、日本最高のゲーマーを目指す強者たちが、北は北海道から南は沖縄まで全国から集まってきている。その中でもとくによりすぐられた記録と情熱のこもった報告を、とくとご覧あれ！

▲川向伸二さん（山口県）のおハガキ。キャラへの愛着が伝わってくるね。

驚異の記録を大紹介!?キミはこの記録を超えられるか!?

今月のザ・挑戦者ランキング TOBAL No.1 最終発表

トーナメントモード～クリアタイム～

優勝 D.T.（三重県） ホム 2'33"56

2位	小田忍	2'04"82	イール
3位	平出武志	2'40"46	グリン
4位	宇都裕一	2'59"67	マリー
5位	相田紘一太	3'01"50	イール

※トーナメント、クエスト共、指定外ルールの申請記録も次号以降で発表予定。乞うご期待。

（トーナメントの参加者は10名）

クエストモード～エピソード3～

優勝 小林由男（新潟県） チュージ・ウー 1'17"79

2位	今城弘亘	1'18"70	フェイ
3位	彦坂知則	1'19"28	ウー
4位	立神浩明	1'21"73	ウー
5位	カリン・カッツ	1'26"34	グリン

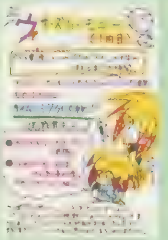
10位	1'37"23	25位	2'15"85
15位	1'50"54	30位	2'38"89
20位	2'01"60	40位	3'08"03

（クエストの参加者は56名）

参考発表 この記録はどうだ！挑戦者求ム!!

●ドリフトキング首都高バトル（ラップ）
☆環状線内回り　0'58"978 マフラー（青森県）
☆環状線外回り　1'09"197 佐藤大樹（埼玉県）
☆高速湾岸線　1'46"450 佐藤大樹（埼玉県）
●めざせ戦球王
☆腕前判定モード　影山耕一（北海道）
2,699,580（LV59／球1014／連鎖10／得点99）
☆戦球三昧モード　影山耕一（北海道）
13,673,750（LV49／球6,865／連鎖10／得点98）
☆戦球地獄モード　熱田淳（千葉県）
5,529,700（LV64／球2,642／連鎖10／得点10）
●ストＺＥＲＯ２（クリアスコアアタック）
ＡＳＭ天（神奈川県）3,339,300点（真豪鬼使用、２Ｐ乱入なし、ノーコンティニュー、初期設定）

▲▶ＡＳＭ天さんによる「ストＺＥＲＯ２」のプレイ。レベルの高いオリジナルコンボを決めるのがポイント。



▶ティルさん（静岡県）の申請記録。「ウィザーズ」マニアへの挑戦なのだ。

●オーバーブラッド
クリアタイム
高橋正俊（茨城県）
4時間08分15秒
●ストＺＥＲＯ２
コンボ数稼ぎ
新堀正芳（千葉県）
52発（ロレント使用、実戦、オリコンLV.3）
●第４次スーパーロボット大戦Ｓ
☆最短クリアターン 北嶋満（福岡）128ターン
☆レベルアップの限界に挑戦　レベル99
超電磁スピン（東京都）ＭＡＤ（神奈川県）
山本工　（群馬県）以上３名が達成
●幻想水滸伝（カード合わせゲーム）
☆５種類　00"73 幸田功（山形県）
☆15種類　09"68 忍者影耕一（北海道）
●あいどるプロモーション（ファン数アタック）
前多謙宏（宮城県）ファン数：25,113人
●マジカルドロップ（とことんモード LV.3）
569,600点（ワリリン使用）
（連鎖2178回、最大連鎖９回、時間14：33）
●進め！対戦ぱずるだま「対戦ころがしだま」
田村元　236点（リョウ使用／ボールは重い）

注目 ときめきメモリアル～お弁当アタック～

この種目は、アルバムモードに虹野さんのお弁当イベントを何回収録できるかを競うもので、ルール提案＆申請をしてくれたのは、はらＴさん（徳島県）。その記録はナント23回（！）だ。

聞いて！「お弁当イベントで俺は虹野さんに転びました。もう感情移入バリバリっす。出すのにスゴク時間かかったけど…」

▲アルバムモードには、お弁当イベントだけで占められたページまであるぞ。虹野さんファンには応えられないね。

●強者へのほうび●勝者には、その種目の参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～150人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、149～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金獲得のチャンスは上位だけではなく「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ(参加者20人以下の場合は賞金はなし)。

参考発表

●バイオハザード（クリアタイム／ランチャー有）
河野智晃（神奈川県）1時間07分58秒（クリス）
●ハイパーオリンピック（総合得点アタック）
梅原和彦（新潟県）20,219点
●ジャンピングフラッシュ!2（タイムアタック）
☆1-2：43"183（ＴＥＩＸ）小林由男（新潟県）
☆3-2：56"466（ＴＥＸＩ）あーすまん（大阪府）
☆5-1：51"550（ＸＴＥＩ）あーすまん（大阪府）
☆5-2：58"833（ＥＩＴＸ）小林由男（新潟県）
☆6-2：59"633（ＩＴＸＥ）あーすまん（大阪府）
●あすか120%スペシャル（Ver.2）
上田洋（兵庫県）1,051,388点（なな使用）

超絶記録はここに極まった…

これが証拠の写真だ

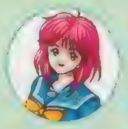
◀▲上田洋さん（兵庫県）による「あすか120%」のプレイ。100万点を超えてるのは、編集部で確認ずみ。

ときめきメモリアル

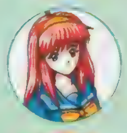
〝アルバムモードに収録された枚数（発生イベント数じゃないよ）〟を競うアルバムアタックの、キャラ別の集計結果を発表しよう。

【如月未緒】172枚
氷室こおり（愛知県）
「それにしても、みなさんの〝愛〟を感じますね、この種目は」

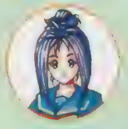
【虹野沙希】233枚
大植康宏（愛媛県）さん
「見てください、俺の愛 虹野さんでは100回以上クリアしました」



【朝日奈夕子】234枚
埴生有里（新潟県）
「ほぼ限界に達したと思いますが、再アタックもかけております」



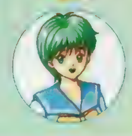
【藤崎詩織】243枚
中村哲也（東京都）
（編集部コメント）メモリーカードでもチェックずみの大記録



【片桐彩子】228枚
和気雅司（栃木県）
「フォローのデートはしなかったので、爆発×20くらいでした」

【美樹原愛】198枚
大出昌宏（栃木県）
「俺はメグミひと筋なので、ほかの女の子では申請しないよ」

【紐緒結奈】121枚
前田僚子（神奈川県）
「ひたすら紐緒さんをデートに誘っていたら、最後は爆発…」



【清川望】219枚
影山浩司（千葉県）
「Vol.3でも載ったので、僕は学校で有名になってしまいました」

【館林見晴】９枚
サルとコアラ（北海道）
「たったの９枚といっても、こっちには愛がこもっているんだ！」

挑戦へのおさそい　キミも記録の競い合いに参加してみよう

ハガキに書くこと

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・年齢・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送ればＯＫ。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「～回目の申告です。前の記録は～です」と必ず書き添えること。ご意見や質問、イラストなどを書き添えるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール

申請記録などは、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています）。ハガキなど１枚につき、一人１記録しか受け付けないので、よろしく。

エントリーのルール

一人の人が複数の種目に参加してくれるのも大歓迎だ。

入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ（種目ごとに異なる）を送ってもらうぞ（確認後に返却します）。

メモリーカードを送りたいのですが…

原則として、記録の申請はハガキだけで行うことになっているけれど「どうしても」って場合は、メモリーカードやビデオテープを付けてくれても構わない。ただし、次のルールは絶対に守ること。

説明もつけよう
「どんな内容を見てほしいのか」「どれが見るべきデータか（どこから再生すればいいか）」などを説明した紙は、忘れずにつけること。分かりにくいと、採用されにくいぞ。

返送用の封筒も
返送用封筒（切手も貼り、住所氏名など自分の宛名も書くこと）も付けよう。これがないと、原則として返却はしないぞ（入賞時など、編集部からの依頼で送る場合は別）。

しめ切り直前　ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

ルール　対ＣＯＭモードでのスコアを競う。使用するキャラは最初から選べる女のコの誰でもＯＫで、各種設定も自分の好きな状態にしてくれて構わないぞ。

申請記録　「ときめきぱずるだま」と明記し「得点／使用キャラ／何人めまで進めたか」を書こう。

しめ切り▼VOL.35掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

しめ切り直前　COOL BOARDERS

ルール　中級でのゴールタイムを競う。使用するボードは最初から選べるものなら、どれでもＯＫ（裏技で使えるボードは不可）。なお、違うコースの記録も集計は行う予定。

申請記録　「ＣＯＯＬＢＯＡＲＤＥＲＳ」と明記して、「タイム／使用したボード」を書こう。

しめ切り▼VOL.35掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

しめ切り直前　NOëL（ノエル）

ルール　どれだけ短い会話時間で女のコから告白されたかを競う。集計は告白された女のコ別に行うからね（余裕があれば、月別の会話時間もハガキに書こう）。

申請記録　「ノエル」と明記し、「12月24日AM0:00時点の会話時間／告白された女のコ」を書こう。

しめ切り▼VOL.35掲載分まで
入賞時の確認▼メモリーカード使用

オリジナルのルールも大歓迎！

読者が自分で作ったルールのもとに出した記録でも、バッチリ受け付けちゃうので、募集していないゲームでも気軽に申請してみよう。募集期間が終了した種目でも、集計作業だけは継続させているから、安心して送ってね～。

挑戦の受け付けは

〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
東京ＹＷＣＡ会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリＰＳ係」まで

しめ切り
VOL.35掲載分のしめ切りは11/5必着
VOL.37掲載分のしめ切りは12/2必着

次回の予告　自分のプレイをビデオに録画―その価値と効果を検証

●「ぷくんパ」でvsＣＯＭモードのハイスコアを募集中。選択する難易度は自由に決めてＯＫ。ハガキには「ぷくんパ」と明記して「スコア」を書こう。●ガンバリ自慢の部屋へのおさそい：この種目は、情熱のこもったプレイ記録を自慢しあう、自由で楽しい種目なのだ。具体的なスコアなどが残らなくても、「ここまでやり込むほど、このゲームが好きなんだね」と感じられれば、どんなものでも大歓迎。具体的にどんな記録が採用されるか知りたい人は、Vol.32をチェックしておこう。証拠の品（原則としては返却しません）もつけてくれると採用の可能性もアップするぞ。

4色奴隷 COLORのどれい

カラーのタメにその1！ 楽しく描く！ その2！ 魂こめて描く！ それ、送って下さい。

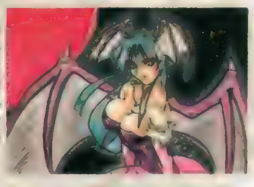
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4C」係

▲福島県 花塚純子さん：「ウィザーズ」全員集合！ 犬くんが超可愛いです。メリッサの肩の小さな鳥さんもステキです。

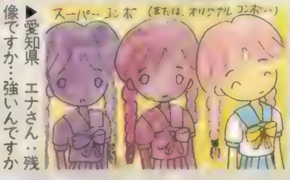
▶青森県 砕々36さん：ウキウキ主人公なのです。楽しそう……。

▶静岡県 椎名奈々さん：イカサマバリバリでもアイドルです。

▶栃木県 たがたがさん：ピコピコハンマーが似合いすぎなリカちゃん。



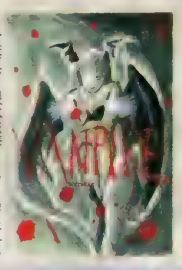
▶群馬県 市村道一さん：血の色の月が怪しく光るです……。



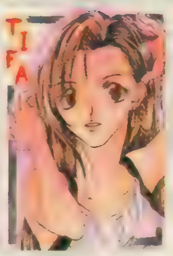
▶愛知県 エナさん：残像ですか…強いんですかねぇ。

◀神奈川県 貞雅さん：我は鋼のつるぎを持ちて、悪鬼羅刹を倒して進まん。リーダー大活躍です。

◀埼玉県 ANNA♥Kさん：終われません。しかも「2」も続々情報が……。ワクワクです。



▶千葉県 根本麻琴さん：墨に紅はなかなかステキです。



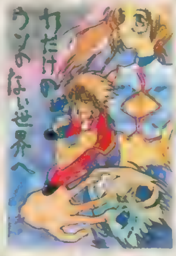
▶新潟県 りるひなさん：ティファ大人気です。1月へGO！

▶佐賀県 ひ・ツジさん：なかなか楽しいゲームですよ。音楽。

▼北海道 鈴城芹さん：そんなになってたら戦うまでに時間が……。

◀愛知県 鳥羽恭暢さん：カッコイイです！「マクロス」延期しましたが、格段に良くなってますよ！

◀宮城県 一郎あきらさん：戦いに黒き羽根持つモノ……そして心に白き羽根持つモノ。ペルソナですから。



▼山形県 はすのさん：「バーチャル飛龍の拳」続報は……。

◀岡山県 アッキーさん：大迫力なゲッター2。今回は……未登場？

◀新潟県 高丸じえさん：横腹が微妙でいいですよね。ヘソです。

◀秋田県 まいまいさん：「幻想2」はいったいどうなるんでしょう？

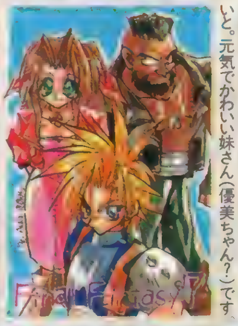
▲北海道 七海慎吾さん：破れタイツが……もうムチムチです。「Ⅲ」の新コスチュームは？

◀神奈川県 田中厚さん：なんだかスゴクいいです。炎と悪魔の融合感がお見事です。

◀青森県 児玉啓太さん：脱ぎかけのルーズソックスがステキです。足長いです。

◀大阪府 KOUICHIROさん：超カッコイイ、好雄。チェックなのです。このノリで格闘も。

◀東京都 ウニマルさん：文字のレタリングが……お見事すぎます。チラリも



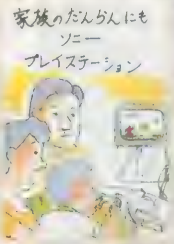
◀福岡県 きすみさん：行く手に待ち受ける冒険は？早くプレイしたくてウズウズなのです。

◀埼玉県 鳥さん：氷でドカーンといっとかないと。元気でかわいい妹さん(優美ちゃん?)です。

◀埼玉県 よしかづさん：新情報は？ どうなんですかねぇ？ そろそろ来てほしいんですけど……。

◀広島県 DDTさん：どうせならヘソも隠した方がと思うのは大きなお世話でしょう。きっと。

▼愛知県　植田智博さん：やってるのは……「マ○オ」？



▲兵庫県　コロネさん：一部で超うけなヴィンセントさんです。

◀青森県　砥々36さん：グレミオのはしゃぎっぷりにラブです。うかれてます。

◀千葉県　秋本一樹さん：こんなコートが着れたら……とてもカッコイイです。

◀愛知県　瑞樹悠さん：そろばんのカドで叩くのでしょうか？　ジャランと痛いですね。

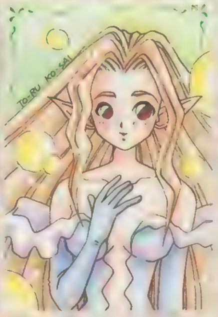
▲東京都　成瀬祥雄さん：これまた大人っぽくてワクワクなリムルル。ナイスバディがチョベリグってヤツです。これで……ゲーム自体のデキがもう少し良ければ……良ければぁぁぁぁです！

▼広島県　若紗美丸さん：隆が怖いです。でも男の子なのでどうでも可？

▲大阪府　ちるさん：なぜガミが顔半分なのでしょう？　脇役だから？

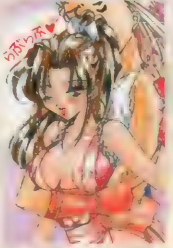
▶長野県　楠本由貴恵さん：セシルはショートケーキでGOですか？

▶愛知県　碧奇魂さん：若めなチュンリー。「ZERO」は「ストII」よりも若いはずですし



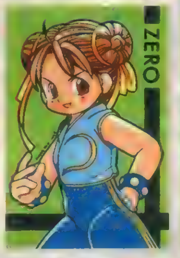
▶山口県　高彩とおるさん：ジワジワあたたかくなる感じがステキです。「プリメ」。

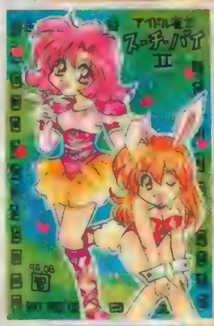
▼神奈川県　矢渡さん：浮遊感タップリで天使が舞い落ちるのでした……光輝いてます。ＥＤ可哀想なので、なおさら舞い落ちます。



▲滋賀県　ごぢうりさん：でことパイン。ステキなカップルです。

▼東京都　大宮ゆうさん：不敵な笑顔が憎めないチュンリなのでした





◀大阪府　寛智也さん：魔法のフリンセスも可愛いのでした　でも本命はウサギさん。

◀岩手県　伊藤勇太さん：実は3枚組です　あとレイレイとモリガンがいます。ウッヒョーです。

▶大阪府　櫻井響さん：かなりよく似てる2人。いつまでガクラン着てるのでしょうか？

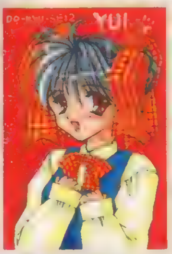
▲三重県　秋山あかね：絹が……とてもキレイです。とにかく彼の剣は大きいのが特徴です。

▲岐阜県　中村由花子さん：「ぽむ」かなり楽しいです。期待大です

▼茨城県　猫太・Ｗさん：マークとブラウンの方が仲よさげですが……

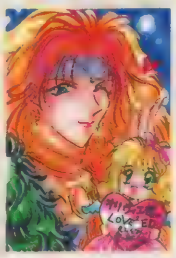
▶愛媛県　八代さん：ヴィンセントいないのがちょっとだけ残念です。しょうがないですね

▶神奈川県　柴田絵里さん：リニューアルされてこれまたワクワク



▶京都府　つくば山さん：カッコイイ女の代表格、キングさんです。

▲千葉県　木村吉伸さん：印刷で出るでしょうか？　光学迷彩の感じが。出るといいんですけどねぇ……。



◀東京都　伊藤深海さん：記念です。おめでとうございます。

◀大阪府　M－MASTER－ZXさん：ハン持ってますね。

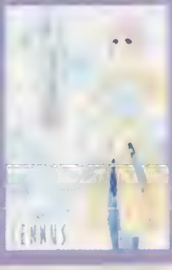
移植化計画出張版

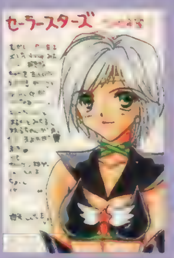
移植希望のハガキはこのコーナーです。PSに移植してほしいソフトがある場合は、ここにハガキを送ってください！　詳しくは今号199ページを見てね。今回はカプコンさんの「虹色町の奇跡」を取りあげています。

◀三重県　288さん：AVGですかねぇ……パソコン版のように。

▲大阪府　M－MASTER－ZXさん：まだ、ウワサも無いのが……。

▼埼玉県　HAPPYさん：薄いです。印刷で出るでしょうか……。





▲神奈川県　柴田絵里さん：1回失敗してますしね。ね？　ね？

▼愛知県　にゃんにゃんとやらさん：ディスクステーションです。

NOW ON SALE 《エア・アサルト》絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜) SIPS-60005 ©1995 Sony Interactive Entertainment Inc.

GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

SONY

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。● 商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

電撃 Play Question（プレイクエスチョン）

子供の頃、正義の味方になるのが夢でした。大人になった現在、このコーナーを通して困った読者様を助けることで、その夢をわずかながら叶えているの…。

©プレイアベニュー／カンズ

ぽじっと

相手を追い詰める楽しさが抜群のボードゲーム
簡単なルールなので、誰でも手軽に楽しめるぞ！

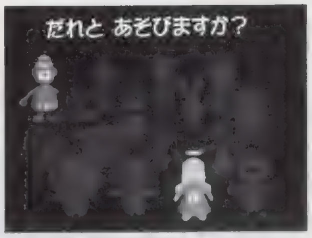
ジャンル	TBL	価格	¥3,980
メーカー	プレイアベニュー	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月20日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ゲームも進歩するに従って複雑化し、その内容を把握するだけでひと苦労のソフトが増えた。それはそれで悪い方向性ではないと思うけれど、「もっとシンプルなものはないの？」と思っていた人も多いはず。このソフトは、まさにそんな要望を持っている人にはピッタリのゲームで、スンナリ理解できる内容で長々と楽しめる一本に仕上がっている。定価も¥3,980と安いので、恋人とのデートアイテムにしたい人や、子供とコミュニケーションを図りたい方々にも、オススメしたいな。（城イドム）

手強いCOMの操作するキャラを打ち破ろう

ＣＯＭを相手にコツをつかんでおこうと思ったらぜーんぜん勝てない。練習モードではヒント通りにすれば勝てたけれども、ヒントに機械的に従うだけでは腕も上がらない。「誰かコツを教えてよ～」と困っている人のために、ちょっとしたコツをお教えすることにいたしましょう。ちなみに、ＣＯＭが操作するキャラクターは、一人一人わずかながら思考パターンが異なるけれど、キャラクターごとに対処方法を変えなきゃいけないほどの違いはないぞ。キャラクター選択画面で、下の方に配置されたキャラクターほどミスが少ないので、上の方のキャラクターと先に対戦するようにしよう。



▶対ＣＯＭモードでは16キャラと戦うことになる。倒したキャラは、薄い色あいで表示されるので、後は誰と戦えばいいかもすぐわかる。

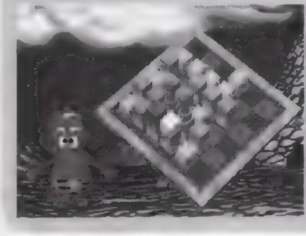
まずはこれだけは覚えておこう

■初心者のおかしやすいミス

このゲームでは下の段に降りることができないので、高い段に登ってしまうと、移動範囲が狭くなり不利になってしまう。そこで、写真のように安易に上の段に登ってしまうのは、あまり利口な戦い方とは言えないので注意してほしい。そこで、まず相手を先に上の段へ登らせることを考えながらプレイしてみよう。自分の駒のいるマスには相手が進入できないこと（これはゲーム全般を通して、とても重要なテクニック）を利用すれば、そう難しいことではないはずだ。

■目先の利益に惑わされるな

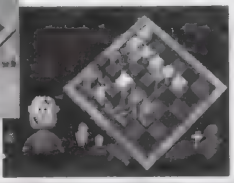
将棋でもオセロでもそうだけれど、「相手を追い詰める手」を考える前に「自分のピンチを招かない手」を検討するクセをつけておくのは大切なことだ。例えば写真では、自分の駒（右方）の横にキューブを置こうとしているが、これでは相手に「右上→さっきいた場所にキューブを置く」と行動されたら、こちらの負けになってしまう。特に、相手は“相手の駒”“その後に置くキューブ”という方法で、2マス分を封じることが可能ということを忘れないようにしたい。



応用１◉相手の癖を読め

ＣＯＭは「接近したまま狭いエリアに勝負がもつれこんだ場合、めっぽう強い」という特徴がある。そこで、勝負に慣れるまでは、相手との間にキューブを置くようにして、接近状態での戦いは避けるようにした方が無難だ。ただし、相手とこちらのエリアを分断したくても、右下の写真のような場合はダメ。相手と自分の動けるエリア数が同数の場合、（次に操作するのは相手側なので）こちらが先に追い詰められてしまうことを覚えておこう。

▲広いエリア側に回りたがるのも、ＣＯＭの思考ルーチンの大きな特徴。



▼お互いのコマの間にキューブを置こうとしているところ。この選択はまちがい。

応用２◉メチャ有効な作戦

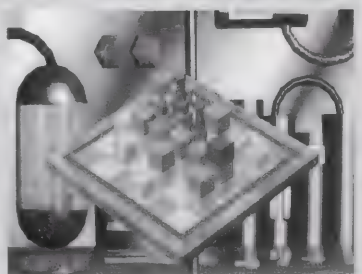
確実にＣＯＭに勝つには、相手を追いまわすような形をとるのが一番。具体的には「隣り合った状態で、相手が動くように仕向ける」「相手には自分に隣接した場所には動かさせない（そのために自分の横にキューブを置くのが基本）」「相手と逆側の方に、自分の駒が逃げられる広いエリアをキープしておく（そうでないと、相手が離れてから相手と自分の駒との間にキューブを置かれると、負けになってしまう）」とすればいい。写真を参考に試してみよう。

▲相手の手をお互いに接近した状態で迎えるのが基本。そのまま追い込もう。

▼アドバイス通りの型にハメれば、相手を追い詰めるのも時間の問題。

2P対戦プレイにもチャレンジしてみよう

対COM戦をやり込むと、ある程度基本の型にはまったプレイになりがちなので、どうせルールを覚えたのなら、人間相手の勝負を試してみよう。どんなボードゲームでも、緻密か単純かの思考しかもたないCOMよりも、自由な発想と感情を持った人間と対戦した方が楽しいに決まっているのだ。人間が相手だと、上で紹介しているような“追い込み”作戦だけを使う攻略も通用しないので、「広いエリア側にまわり込むようにする」「相手を先に上の段に登らせる」といった、基本戦略が重要になってくるぞ。ただ、残念なことに、このゲームでは将棋に見られるようなハンデをつけられるシステムが存在しないので、実力差がハッキリと勝負に表れてしまう傾向にある。自分が弱いと思った人は、上記の記事を参考にして、対COM戦で腕を磨いておこう。



▲人間同士の対戦だと、相手がどう動くか予想しにくいだけに、対ＣＯＭよりも盛り上がる。慣れてきたら、対人で遊んでみよう。

ポイント Q&A

Q：相手が16人とは、これまた豪勢ですね。ところで、全員を倒したら何かご褒美はあるんですか?
A：〝ひとりであそぶ〟モードで全16キャラを倒すと、それ以降は〝ルール〟の項目をいじくって対戦を楽しむことができるようになるぞ。その状態でさらに全16キャラを倒すと、キャラごとに固定されている背景も変えられるようになるのだ。ちなみに、練習モードでは、特に勝ったときのご褒美はない。

ヒロインドリーム

人気の芸能人育成SLG『ヒロインドリーム』。今回は各種データを取りそろえてエンディングまで完全ガイド!!

ジャンル	育成SLG	価格	¥6,800
メーカー	マップジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	10月10日（発売中）		

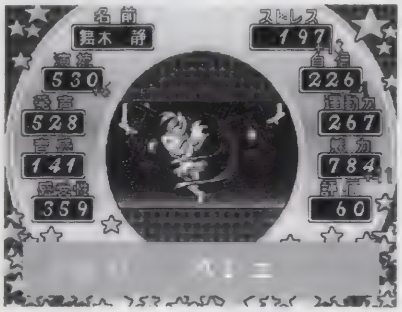
©MAP JAPAN CO.,LTD.

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ちょっとグラフィックにクセがあって、いまいち万人受けするとは思えなかったこの『ヒロインドリーム』。ところが予想に反して、本誌のレビュアー陣にも大好評。「やっぱり、ゲーム性の高さっていうのは外見からは計れないものなのね」って思わせてくれたゲームなのです。例えば「ときめきメモリアル」とか、そんな逆転性を秘めたゲーム。ぜひこの記事を参考にして、一度プレイしてみてほしいな。きっとこのゲームの楽しさに気づいてもらえると思うんだけど。（平吉）

芸能界はラクじゃない！　ヒロインになるための条件を伝授!!

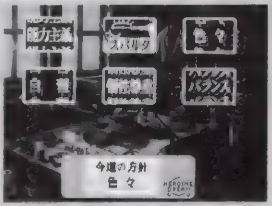
ついに発売された芸能人育成SLG『ヒロインドリーム』。きっともう、何回かエンディングを見た人もいるんじゃないかな？　でも、育成SLGでありながらAVG要素も高いこのゲーム、ちょっと今までの同系統のゲームとは雰囲気が違うので、攻略に手こずってる人も多いハズ。今回はそんな『ヒロイン』プレイヤーのために、各エンディング条件と、プレイ中に役立つ各種の細かいデータ集をお送りするのだ。これでキミの静も、バッチリヒロインの座をつかむことができるハズ。そうそうヒロインといえば、このゲームでは静がヒロインになれなかった場合、バッドエンドになってしまう。なによりも静をヒロインにすることが重要だぞ。まずは、その条件から順を追って説明していくことにしよう。これでキミも「ヒロイン」マスター！



▲ある程度パラメータが高ければ、ヒロインになること自体はそう難しくない。

条件その1　各パラメータをほかの候補生より高くする！

あえていうまでもないことだろうとは思うが、静の各パラメータを高くすることが、ヒロインとなる第一条件だ。この場合重要になるのが（数値そのものもモチロンだが）、静の候補生内での順位。つまり、たとえ合計値が同じだったとしても、1つだけ飛び抜けて高く、他が全候補生中でビリなんていうパラメータよりも、ぎりぎりでもいいから全項目においてトップという方が断然イイのだ。なぜなら、最終的にヒロインとなれるのは、評価値を各パラメータの順位の合計で割った数（つまり、すべてにおいてトップならば7、ビリならば35で評価値を割ることになる）が一番高いキャラだから。評価値が一定なら、順位の合計値が少ない方が最終的な数値は高くなるわけだからね。結果として、バランスよく成長させた方が、絶対にイイのだ。



▲終盤になったら、スパルタ方式で無理矢理上げるのもいい。

条件その2　仕事をこなしてとにかく評価値を稼ぐ！

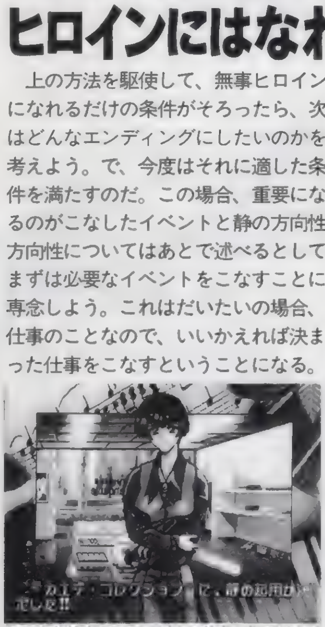
上に書いてあるとおり、ヒロインを決定するのは、評価値を各パラメータの順位の合計値で割った数。この数値が高ければ高いほどイイのだから、割られる数を大きくすればいいというのは簡単な理屈だ。さて、それでは高い評価値を得るためにはどうするか。この場合、受ける仕事をうまくチョイスしてやる必要がある。例えば毎年夏とか冬とかに来るアルバイト。これはやる必要はない。どうせ得られる評価値は5と少ないので、その間スペシャリストをやとって各パラメータの底上げをはかった方が、絶対にトクなのだ。また、高い評価値を得られる仕事は、オーディションに受かるために必要となるパラメータも必然的に高くなるので、開き直って最初の2年は徹底的にパラメータを上げて3年目にオーディションをガンガン受けて仕事をするというのもいい作戦だ。

▲実入りのいい仕事だけ、オーディションを受ける。この選択は重要。

※⬆ただしこれらはバッドエンドを防ぐための手段でしかない！

ヒロインにはなれた？　じゃあ今度はエンディングを操作しよう!!

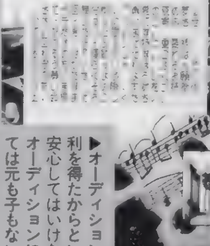
上の方法を駆使して、無事ヒロインになれるだけの条件がそろったら、次はどんなエンディングにしたいのかを考えよう。で、今度はそれに適した条件を満たすのだ。この場合、重要になるのがこなしたイベントと静の方向性。方向性についてはあとで述べるとして、まずは必要なイベントをこなすことに専念しよう。これはだいたいの場合、仕事のことなので、いいかえれば決まった仕事をこなすということになる。



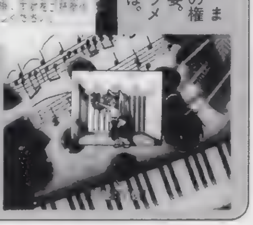
▲どんな仕事をして、どんな仕事をしていないのかでエンディングの大部分は決まってしまう。条件に見合った仕事をしよう。

POINT 1　決められたイベントをクリア

まずは見たいエンディングに対応したイベントをクリアする。スペシャルエンディング以外なら、イベントというのはすなわち仕事をこなすことだ。エンディングに対応した仕事は117ページで、その仕事を得るための条件はすべて118ページで紹介しているので、そちらを参照してほしい。



◀仕事をするには、まずオーディションの権利を得ることが必要。このためにも、パラメータを高めなくては。



▶オーディションの権利を得たからといって安心してはいけない。オーディションに落ちては元も子もないぞ。

POINT 2　静の方向性を決める！

イベント関連の条件がバッチリなら、今度は静の方向性を調節する。方向性とはすなわち、静がどんな方面に適しているか、ということだ。これは全部で歌手、モデル、演劇、映画の4種類。つまり、静以外の候補生が得意としている各分野ということになる。それぞれの分野で重要視される3つのパラメータの合計値のもっとも高いものが、静の方向性になるぞ。これは、バランスよく育てていれば、最後の1カ月くらいで十分調節できるはずだ。

▲この場合、現段階での静の方向性はなんだかわかるかな？　スパルタ方式を使えば、短期間でもある程度操作することが可能だ。

歌手＝音感＋発声＋魅力
舞台＝演技＋発声＋運動
映画＝演技＋感受性＋魅力
モデル＝自信＋運動＋魅力

◀各ジャンルで重要視される3つのパラメータの合計。コレのもっとも高いものが、静の方向性だ。これが、エンディングを決定する大きな要素の一つ。つまり、エンディングには大きく分けて4つのタイプがあるということだ（例外アリ）。

ポイントQ&A

Q：スパルタ方式でガンガンパラメータを上げるとラクだと思うんですけど……。なにか問題ありますか？
A：ことパラメータ面では確かにスパルタの持つ効果は大きいです。が、これだとストレスのたまりも大きいのでマメに自習させなくてはならないし、ディレクターへの感情も下がってしまいます。花屋で花束を買い、こまめにプレゼントしなければならないことも考えると、プラマイ0ってところでしょう。

感動のスペシャルエンディングを見るために!!

このゲームにはいろいろなエンディングがある。その中で、特殊なものが2つ。1つは静がヒロインになれなかったときのバッドエンディングで、もう1つがスペシャルエンディングだ。前者はもういうまでもないとして、問題は後者。このエンディングを迎えるためには、かなり複雑な手順を踏まなくてはならないのだ。ここでポイントとなるのがこのゲーム特有のAVGパート。他のエンディングは静のパラメータを上げて、ある程度の仕事をこなしていれば見ることは可能だが、スペシャルエンディングを見るためには、パラメータを上げて仕事をするのはもちろんのこと、さらにさまざまなイベントをこなさなくてはならないのだ。このイベントのためのフラグがまた、なかなか面倒な立ち方をする。普通にプレイしていたのでは、気づかない要素も大きく関わってくるのだ。逆に、すでにこのエンディングを見ている人は、ディレクターとしてかなりのものだといっていいだろう。……というわけで、ここではそのスペシャルエンディングを見るための条件と、そのために必要となるイベントの発生条件を細かく紹介するぞ。手順は右のフローチャートを、各イベントの発生条件は下のカコミをそれぞれ参照してほしい。これでキミの静も立派なアイドル。芸能界の歴史に名を残す偉大な1人になってくれるハズ!!

◀ここまで来ればあと少し! 気を抜かずにがんばればスペシャルエンディングだ。

スペシャルエンディングに至るためのイベントフローチャート

1 静と会う約束をする

↓

2 仕事:青い鳥伝説
3 仕事:大正探偵
4 仕事:カエデ・コレクション
5 のど自慢

↓

6 静の作曲

↓

7 オルゴールキット入手

↓

8 オルゴールキット作成

↓

9 ディレクターの秘密

↓

10 オルゴールプレゼント

2〜**5**のイベントはクリア順は自由でOK。ただし、すべてクリアすること。

各イベントの発生条件はこうなのです

1 「ディレクターへの感情」が大好き以上、さらに「占い師との関係」が150以上のときに発生。静が自室へ入って、一度会いたいという内容の手紙を残していく。

2 「由紀との関係」が50以上、静の「演技」が300以上、「発声」が200以上、「運動」が300以上になると、旧校舎でイベントが起こる。そのイベントを見たあと、演信の誘いを受け、「青い鳥伝説」に出演することで発生。このイベントで、静の演劇での隠された才能が明らかになる。

3 「音夢との関係」が50以上、静の「演技」が300以上、「魅力」が300以上、「感受性」が200以上になると、公園でイベントが起こる。そのイベントを見たあと4週間以内に音夢に会い、さらに画帝の誘いを受けて「大正探偵」で音夢と競演することができる。このイベントで、静の映画での隠された才能が明らかになる。

4 静の「魅力」が400以上、「自信」が300以上、「運動」が400以上になると、楓に声をかけられる。そのあと、ブティックへ行って楓の誘いを受けると、「カエデ・コレクション」に静を出演させることができる。モデルとしての静の隠された才能が明らかになる。

5 静と姫子の「音感」「発声」「魅力」がすべて500を越えているとき、学食で2人に会うと発生。静の歌手としての隠された才能が明らかになる。

6 静の「評価」が420以上で、これまでのイベントを3年目の9月までにすべて終了させていると発生。音楽室で作曲をしている静に会うことができる。ここでその曲をよく聴いて、覚えておくことが必要。あとのイベントで、その記憶力が問われるのだ。

7 月一会議のあとに自動発生。画帝から自分で自由に曲を入れられるオルゴールキットがもらえる。

8 3年目の11月第3週までにMAP移動で響子に会うと発生。オルゴールキットに曲を入れてもらえる。

9 静の「評価」が500以上、ディレクターへの感情が「いつもありがとう」以上になったら発生。ディレクターの隠された過去が明らかになる。

10 響子が作ったオルゴールに静の曲が入っている場合、3年目のクリスマスにそれをプレゼントすると発生。占い師の正体に静が気づきはじめる。

ここをチェック! すべてのエンディングを見るためにはどうすればいいのか?

左のページですべてを決定したら、エンディングに突入。これらの条件を右にある表に照らし合わせて、一致したエンディングが見られるわけだ。エンディングは全部で13種類(バッドエンドをあわせれば14種類)ある。すべてを見るまでプレイは終われない。……そうそう、ここで注意したいのが一番下のスペシャルエンディング。このエンディングを見るためには、かなり複雑な条件が必要となってくるぞ。上をよく見て、すべての条件を当てはめていくことが大事なのだ。

▶一度クリアしたセーブデータにはこんな☆マークが。詳しくは下に。

ジャンル	エンディング	条件
歌手系	アイドル歌手	静の方向性が歌手だった場合
	ロックバンドのボーカル	静の方向性が歌手で、「のど自慢」をクリアしている場合
	シンガーソングライター	静の方向性が歌手で、「作曲した静」をクリアしている場合
映画系	アイドル女優	静の方向性が映画だった場合
	アクションスター	静の方向性が映画で、「人造怪獣エゾマ」をクリアしている場合
	ハリウッドスター	静の方向性が映画で、「大正探偵」をクリアしている場合
演劇系	商業劇団の女優	静の方向性が演劇だった場合
	商業劇団の女優2	静の方向性が演劇で、「青い鳥伝説」をクリアしている場合
	ミュージカルダンサー	静の方向性が演劇で、「美女と野獣」をクリアしている場合
モデル系	ファッションモデル	静の方向性がモデルだった場合
	スーパーモデル	静の方向性がモデルで、「カエデ・コレクション」をクリアしている場合
	イメージモデル	静の方向性がモデルで、「おしゃれリップ」をクリアしている場合
スペシャル	スーパーヒロイン	スペシャルイベントをすべてクリアした場合

ポイントQ&A

Q:データをロードしようとしたら、☆マークがありましたが…あれってなんです?

A:☆はゲームをクリアした回数を表しているのです。小さい☆で1回、大きい☆では4回クリアしたという表示方法になっています。もちろん、それぞれのデータには、何年目、何月、ということも表示されていますから、それがどんなデータかもわかりやすくて便利。上手に活用して、静を立派なヒロインにしてあげましょう

各種データを一挙公開!!

前ページではエンディングに関しての情報をお届けしたが、ここからは、オーディション、静のディレクターへの感情、そしてプレゼントに関しての情報を、完璧な数値データにしてお送りするぞ。普段のプレイ中は、このページを開いておけば、もうバッチリ！　前号で紹介した、静の初期パラメータ決定法とあわせて利用すれば、さらに思い通りの育成ができることうけ合いなのだ。ぜひ、プレイに役立ててもらいたい。……そうそう、ここではちょっと関係ないが、合宿についての話を少々。合宿は、短い期間で静のパラメータを大幅にアップさせることができるが、他の候補生のパラメータも上がってしまううえに、ディレクターへの感情の悪化までもたらす。あえて参加を辞退した方が無難な場合も多い。これも覚えておこう。

◀育成に役立つデータが満載！　これで、今日からキミも育成のスペシャリストだ。

オーディションの種類

ここではオーディションの種類と参加条件をお送りするぞ。基本的に一度のプレイですべてのオーディションを受け、仕事をこなすことは困難。評価値を稼ぎたいのか、エンディングを操作したいのかで受けるオーディションを選択した方がいいだろう。なお、仕事にかかる期間はそれぞれ……「演劇が３週間」、「イベントが１週間」、「ポスターが１週間」、「雑誌・モデルが１週間」、「声優・ラジオが２週間」、「映画が４週間」、「コマーシャルが１週間」となっている。なるべく仕事にかかる期間が短いものを選ぶというのも、重要な判断基準となるぞ。またオーディションには、一部の例外(おもに季節ごとのイベントの仕事)を除き、期間の限定はない。パラメータを上げて、万全の準備を整えてから挑むようにしよう。

ジャンル	名　称	参加資格の入手条件	難易度	合格条件※１	評価
演劇	黒曜石のカガミ	演技410以上、発声380以上、運動380以上、評価50以上、由紀との関係50以上で演信から貰える。	D	演技430〜450	30
	不思議の国のアリス	演技550以上、感受性400以上、評価100以上で演信から貰える。	B	感受性460〜480	50
	オズの魔法使い	演技360以上、感受性410以上、魅力190以上で手に入る。	B	演技420〜440	50
	青い鳥伝説	演技300以上、発声200以上、運動300以上、由紀との関係50以上で、イベントをクリアすると演信から貰える。	B	運動360〜380	70
	真夏の夜の夢	演技200以上、運動700以上、魅力310以上で手に入る。	A	運動780〜800	60
	美女と野獣	すべてのパラメータ(７つ)が900以上、評価200以上で太郎から貰える。	A	音感980〜999	90
イベント	サンタのキャンペーン	毎年12月になると手に入る。ストックは12月のみ。	—	—	5
	遊園地のバイト	毎年７月になると手に入る。ストックは７月のみ。	—	—	5
	バレンタインのキャンペーン	毎年２月になると手に入る。ストックは２月のみ。	—	—	5
	デパートのイベント司会	由紀との関係70以上で由紀から貰える。	—	—	5
ポスター	丸木デパートのポスター	自信210以上、魅力170以上、評価10以上で手に入る。	C	自信250〜270	30
	ウッキーパラダイスのポスター	自信120以上、感受性430以上、魅力190以上で手に入る。	C	感受性470〜490	40
	夏の旅行ポスター	自信310以上、魅力480以上、評価40以上で、５〜７月になると手に入る。	B	魅力540〜560	40
	冬の旅行ポスター	運動310以上、魅力480以上、評価40以上で、11〜２月になると手に入る。	B	魅力540〜560	40
	花のキャンペーン	アルバイトが花屋、自信510以上、感受性450以上、魅力710以上で楓から貰える。	—	—	60
雑誌・モデル	グラビアのモデル	自信200以上、運動120以上、魅力350以上で手に入る。	D	魅力370〜390	20
	雑誌の表紙	自信210以上、魅力310以上、評価100以上で手に入る。	B	魅力370〜390	50
	カエデ・コレクション	魅力400以上、自信300以上、運動400以上で楓から貰える。	—	—	70
	ファッション雑誌のモデル	すべてのパラメータ(７つ)が700以上、評価100以上で太郎から貰える。	A	魅力780〜800	80
声優・ラジオ	バックコーラス	音感160以上、発声160以上、姫子との関係80以上で響子から貰える。	D	音感180〜200	10
	バックダンサー	演技120以上、運動410以上、魅力190以上で手に入る。	C	運動450〜470	10
	アニメの声優	演技200以上、発声650以上、感受性210以上で手に入る。	B	発声710〜730	50
	週刊ラジドラ・ファクトリー	音感450以上、発声380以上、評価80以上、姫子との関係90以上で響子から貰える。	—	—	70
映画	はじめてドラマチック！	演技510以上、魅力660以上、音夢との関係100以上で画帝から貰える。	C	魅力700〜720	50
	人造怪獣エゾマ	発声240以上、自信330以上、運動420以上、音夢との関係90以上で画帝から貰える。	B	運動480〜500	40
	サムライ剣風伝・斬！	演技400以上、発声240以上、運動280以上、音夢との関係70以上で音夢から貰える。	B	演技460〜480	40
	大正探偵	演技300以上、感受性200以上、魅力300以上、音夢との関係50以上でイベントをクリアすると画帝から貰える。	—	—	70
コマーシャル	ねこ厨房	アルバイトがペットショップ、演技220以上、感受性470以上、魅力340以上で手に入る。	C	感受性510〜530	50
	ファンタジアン	演技150以上、感受性620以上、魅力200以上で手に入る。	B	感受性680〜700	50
	おしゃれリップ	すべてのパラメータ(７つ)が800以上、評価150以上で太郎から貰える。	A	自信880〜900	90

※１：合格条件の数値はランダムになっています。例えば合格条件が「430〜450」だとすると、430で合格できるときもあれば、449では合格できないこともあるというワケです。もちろん450以上なら確実に合格します。

ポイントQ&A

Q：ストレスを回復するハズの自習ですが、どうも効果にバラつきがあるようなんですけど……。
A：これは、自習させるときに選択するスペシャリストによって効果が異なります。自習効果は、レベルの低いスペシャリストほど高くなっているのです。静も、あまり偉いスペシャリストの前では、リラックスできないということでしょうかね？　こんなときのために、レベルの低いスペシャリストも１人くらい用意しておきましょう。

ディレクターに対する感情

ここでは、静のディレクターに対する感情について、いくつかの項目別に紹介するぞ。女心となんとやらって言葉もあるくらいで、静のディレクターへの感情も、さまざまな局面で変化する。うまく制御できれば、育成効果も高まるというものだ。ディレクターへの感情がよくなるにつれて、静が積極的に育成スケジュールをこなすようになるしね。

具体的に説明していこう。ディレクターへの感情が、「大好きっ！」〜「ちょっと見直した」なら週に０〜１日、「ふつう」〜「どうでもいい」なら週に０〜２日、「なんだかやな奴」なら週に１〜３日、「きらいなの」〜「大っきらいっ！」なら週に１〜４日、それぞれ静が育成スケジュールをサボってしまうのだ。もちろん、サボる日数は少なければ少ないほどいいことはいうまでもないよね。なるべく順調に育成を進めるためにも、ディレクターへの感情は常にいいところに保っておきたいところ。この感情がイベントに直結する場合も多いことだしね。そうそう、育成効果といえば、静の感受性が高まると、毎日の育成時に１番高く上がった数値に＋１されるという効果がある。序盤でこの域に達していれば、最終的にかなり大きな効果をもたらしてくれることは間違いない。効率のいい育成を心がけるなら、これも覚えておいてソンはないぞ！

ディレクターへの感情	関係値
大っきらいっ！	0〜84
く、くされげどう…	85〜168
バカにしやがってーっ	169〜252
きらいなの	253〜336
なんだかやな奴	337〜420
どうでもいい	421〜504
ふつう	505〜588
ちょっと見直した	589〜672
いい奴じゃん	673〜756
いつもありがとう	757〜840
そんけーしちゃう	841〜924
大好きっ！	925〜999

ディレクターに対する感情の上昇条件	関係値
「プレゼント」をあげたとき	+70
仕事が１本終わったとき	+40
気分が「パラダイス」になったら	+30
月一会議で「評価」が一番高かったとき	+30
オーディションに合格したら	+20
UHOキャッチャーで景品を取ったとき	+20
気分が「ちょっとうれしい」になったとき	+10

ディレクターに対する感情の下降条件	関係値
「病気」になったとき	−500
合宿の参加が決定したとき	−60
気分が「なんか不愉快」に変わったとき	−30
ステータス異常があったとき	−30
方針が「スパルタ」になったとき	−30
気分が「泣きそう」にかわったとき	−10
スペシャリストを募集したとき	−10
月一会議で、欠点を指摘されたとき	−10

プレゼントによる効果

ここでは、静にあげることのできるすべてのプレゼントと、そのプレゼントをあげることによる効果を一覧表にしてまとめてみたぞ。プレゼントをもらって喜ばない女の子はいないって、よくいわれるけど、このゲームでもおおむねそれが当てはまる。しかし、中にはちょっと問題のあるものもあって、静は喜んでくれるものの悪い効果を及ぼすアイテムが存在しているのだ。これはつまり、ディレクターへの感情は上がるのに、パラメータが下がってしまうというもので、ＵＨＯキャッチャーのアイテムにいくつか紛れ込んでいる。ＵＨＯキャッチャーのアイテムは、取るまで中身が確認できないうえに、取ってしまったらそのまま静にプレゼントされてしまう。これはもはや注意してどうなるものでもないので、そういうアイテムを取ってしまったら、運が悪かったと思ってあきらめるしかない。あと、通常プレゼントだが、これは最大４個までしかストックしておくことができない。また、同じアイテムは重複して持てないので、早めにプレゼントしてしまった方がいいだろう。ところで、静の誕生日とクリスマスには、イベントがなくてもプレゼントができる。忘れずプレゼントしよう。

[プレゼント]アイテム	効果
コメディ映画のチケット	発声+10：関係値+30
ＳＦ映画のチケット	感受性+10：関係値+30
恋愛映画のチケット	魅力+10：関係値+30
アクション映画のチケット	自信+10：関係値+50
ミュージカルのチケット	音感+10：関係値+10
小劇場のチケット	ストレス−50：関係値−20
大劇場のチケット	演技+10：関係値+10
児童向け演劇のチケット	ストレス−50：関係値+30
オーケストラのチケット	音感+10：関係値−10
ロックバンドのチケット	発声+10：関係値+10
人気男性歌手のチケット	感受性+10：関係値+50
人気女性歌手のチケット	自信−10：関係値+10
美術展のチケット	感受性+30：関係値+10
目覚ましオレンジクロック	自信+30：関係値+30
ハードカバー小説本	感受性+30：関係値+30
静の曲のオルゴール	関係値+530
きれいな花束	関係値+80
ジョギングシューズ	運動+30：関係値−20
ナイスな手袋	運動+30：関係値+10
かわいいコート	魅力+30：関係値+50
おいしそうなケーキ	ストレス−50：関係値+50
謎のクリスタル	自信+30：関係値−20
イヤリング	魅力+30：関係値+10
お菓子セット	ストレス−40：関係値+30
スポーツグッズ	運動+30：関係値+10
音楽ＣＤ	音感+30：関係値+10
ノンフィクション物	演技+30：関係値+10
コアラの恋の物語	関係値+150
ペンギンリュック	関係値+100
オルゴール	音感+30：関係値+30

[UHOキャッチャー]アイテム	効果
さわやかくちべに	魅力+30
コケコッコ目覚まし	音感+30
静もどき	自信+30
成金イヌ小屋	自信+30
ねじザル	運動+30
麗もどき	魅力+30
すずなりマウス	音感+30
おっとりマンボウ	自信+30
由紀もどき	運動+30
きいろい声人形	発声+30
ティンカーベルＢＯＸ	感受性+30
音夢もどき	演技+30
ソプラノあひる	発声+30
人面玉子	演技+30
姫子もどき	音感+30
はなうたドルフィン	音感+30
超でかいアメ玉	発声+30
演技派たぬき	演技+30
いたずらイグアナ	演技+30
ぬけがけホース	運動+30
ねこシャツ	魅力+30
ハッピーキャット	感受性+30
なりゆきトランプ	自信−30
ふしぎなマグカップ	感受性+30
ちいさな時計	自信+30
ときめきグラサン	魅力−30
でっ怪獣	感受性+30
うきうきエンジェル	魅力+30
ちょろブー	運動+30
へんなてぶくろ	運動−30

ポイント Q&A

Q：育成していると、たまにパラメータが下がっているときがあるんですけど、これはなんで？
A：レベルの高いスペシャリストは、レベルの低いスペシャリストよりもパラメータを多く上げます。しかし、ごくまれに上げたパラメータと相反するパラメータを下げてしまう場合があるのです。でも、まぁ、ほかのパラメータが下がったといっても微々たるものですし、目的のパラメータが多く上がれば問題はないでしょう。

サイキックフォース

個性あふれる超能力者たちが戦う『サイキックフォース』
そんな彼らの超能力を生かす戦い方を考えていきましょう

ジャンル	3D対戦格闘	価格	¥5.800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2P対戦可
発売日	10月4日（発売中）		

©TAITO CORP.1996

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

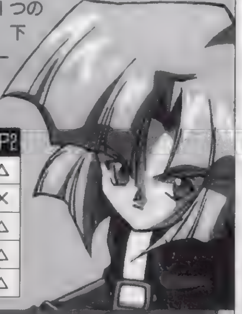
今までの対戦格闘とはいろいろな意味で一線を画すこの「サイキックフォース」。できれば9人全員を個別に解説＆攻略したかったんですけど……。そんなわけで今回は、今まで攻略の機会が少なかったノア総帥・絶対零度の貴公子ことキース様と、個人的シュミから薄幸の美少年・瞬光の織天使ことエミリオくんをチェックしてみました。ちなみにこの組み合わせ、ほかにはウォン＆エミリオ、ウォン＆ブラド、キース＆バーンなんかが候補でした（笑）。（＆を×にしなかったのは最後の良心？・ゆかマン）

気になる2人の超能力者をピンポイント攻略だ！

それではまず、各キャラごとの攻略の前に基本的なことを復習しておきましょう。この『サイキックフォース』では、弱攻撃から強攻撃につなげ、さらに最後の強攻撃中にコマンドを先行入力することで超能力技をつなげる〝コンボスペシャル〟をいかに相手に叩き込むかがポイントになっています（以下、弱→強→超能力技とつなげるコンボをSP1。弱→弱→強→超能力技とつなげるコンボをSP2と呼びます。コマンド表のそれぞれの欄はその超能力技が○：つながる、△：壁に当たればつながる、×：つながらない、を表わしています）。コンボを入れるには、相手の超能力技やコンボの空振りのスキに合わせる、ノーマルショットをクイックダッシュで相殺しながら接近して入れる、などが確実でしょう。また、とにかくコンボを狙うだけでなく、超能力技を単発で使って牽制したり、投げを狙ってみたりと、壁との距離やサイコゲージの残量を考えて戦いを組み立てていくのが重要なポイントになるのです。

EMILIO

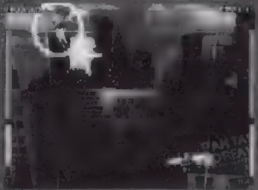
エミリオは超能力技の発生が遅い部類に入るので、遠距離での牽制以外で単発で技を出すのはやめた方がいいでしょう。ノーマルダッシュ中にシャイニングアローやプリズムシールを先行入力して奇襲、というのが1つのパターンですが、こればっかりだとさすがに読まれます。下で使い方を解説しているプリズムリフレクターやシーカーレイと組み合わせて使いましょう。あとは、相手のスキにアークエンゼルを合わせてみるのもいい感じです。



技名	コマンド	%	SP1	SP2
シャイニングアロー	←→＋弱	30	○	△
プリズムリフレクター	←→＋強	20	×	×
シーカーレイ	↓↘→＋強	40	△	△
プリズムシール	←↙↓↘→＋弱	40	△	△
アークエンゼル	←→→＋強	60	△	△

プリズムリフレクターはこうやって配置しましょう

スタート直後相手が離れているようだったらまず1個、その後はなるべく1つ1つを離して配置します。このときは壁に近い位置に配置してすぐに移動し、リフレクターを画面外に出しましょう。そうすることで、相手にプレッシャーを与えることができるのです。また、ノーマルダッシュから出してみるのもいいでしょう。一応コンボスペシャルからつなげることもできますが、この技は攻撃力0なので挑発にしかなりません。つなげるならプリズムシールにしておきましょう。

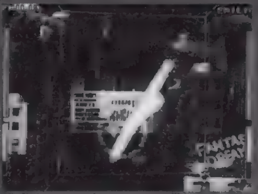


◀四隅かそれに準ずる位置[illegible]

◀自分の回りを囲んで防御陣として使うのもよいです。

シーカーレイはいつ撃ちますか？

シーカーレイは、常に自分から一番遠いリフレクターを目指して発射されますが、このとき強ボタンを押したままだと、最初の1個だけに反射して飛んでいきます。これを利用すれば、相手にフェイントをかけたり、リフレクターを温存したりすることができるのです。これも、ダッシュ中に先行入力でいきなり撃ってやるのが効果的。また、硬直が比較的短く方向補正能力も高いので単発で撃ってもけっこう当たりますが、やはりリフレクターとあわせて使うのがよいでしょう。

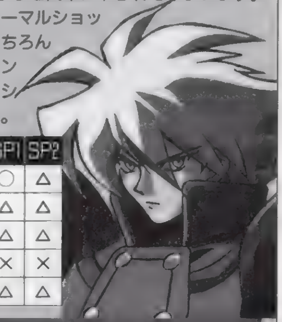


◀[illegible]ターは消えてしまいます。

◀[illegible]撃って追い詰めましょう

KEITH

キースの特徴はもちろんその強力な超能力技の数々ですが、実は通常技の空振り後の硬直が相当に長く、そこを突かれてしまうと簡単にやられてしまいます。さいわい、全キャラを通してもっとも性能の高いノーマルショットを持っているので、これを牽制に使いながら（もちろん当てるにこしたことはないんですが）フリジットランスやフリジットプリズンを撃ったり、クイックダッシュからのコンボを狙ってみたりするといいでしょう。



技名	コマンド	%	SP1	SP2
フリジットランス	←→＋弱	30	○	△
フリジットスパイン	←→＋強	35	△	△
フリジットプリズン	←↙↓↘→＋強	40	△	△
フリジットシェル	✚キー1回転＋弱	50	×	×
ブリザードトゥース	←→→＋強	60	△	△

フリジットプリズンで凍らせた後は？

この技はダメージこそ0ですが、凍らせた相手にはコンボが入れ放題です。相手を閉じ込めた氷はクイックダッシュなどで押せるので、凍らせた相手を壁際まで運び、そこからコンボにつなげるといった使い方がいいでしょう。しかし、コンボスペシャルに組み込むのはオススメできません。壁を経由しなければならないので、はねかえった状態では相手が凍っていても攻撃が1発しか入らないからです。これではもったいないので、基本的には単発で使用するのがお得でしょう。

◀当たるか当たらないかの間合いを維持しましょう。

◀[illegible]んなコンボを入れるかはサイコゲージを見てから

凍てつく牙の威力を見よ！

キース最強の超能力技、ブリザードトゥースは発射後のスキとサイコゲージ消費量の大きさを除けばほぼ完璧に近い超能力技です。コンボに組み込むには壁を経由しなければなりませんが、実はこの超能力技、突っ込んでくる相手を近距離で迎撃するために単発で使用するのがもっとも効果的なのです。例によってノーマルダッシュから出すのもいいでしょう。うまく近距離でヒットさせれば、クイックダッシュで追いかけてSP2フリジットランスまで入れることが可能。

◀[illegible]と、[illegible]

◀硬直が長いために、外されるとかなりピンチです。

※表内の%は、サイコゲージの消費率を示す。

ポイントQ&A

Q：コマンド入力なんですが、←→の技を入力しようとすると←↙↓↘→の技が暴発してしまうんです。やっぱりジョイスティックでなきゃ駄目なんでしょうか？
A：そんなことはありません（まぁ楽だとは思いますが）。ただ、余計な入力（この場合↙↓↘）がされやすいのは事実です。そこで、↖↘と入力してみましょう。人間の指の構造からして、こうすれば余計な入力はかなり減らせるはずです。コマンド入力の方向は相手の位置に関係ない、というのはこんな形でも活用できるんですね。

©1996 JALECO LTD.

アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited

世界最強のイカサマ(?)麻雀ゲーム『スーチーパイⅡ』
今回はこのゲームをより楽しむためのウラワザ特集だっ！

ジャンル	TBL	価格	¥7,800
メーカー	ジャレコ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	9月20日（発売中）		

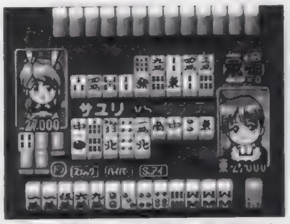
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作共々、このゲームのデキには頭が下がります。アーケードの単なる移植にとどまらず、オリジナル要素がたっぷり追加されているのはスゴイです。この「Ⅱ」では何がスゴイかって、やっぱりミユリの部屋でしょう。ライターのゆかマンが「えぇ子や〜」と唸るのもわかるような気がします。さすが〝生き爺ィ〟と言われるだけはあります(?)。ともかく、いいゲームです。それにしても続編は出ないんですかねぇ。別に麻雀ゲームじゃなくても、キャラが同じなら全然ＯＫ。（うききき）

知っているとフリー対戦で超トクをするウラワザ特集!!

1◉配牌をやり直しちゃう

まずは、地味だけど意外に便利なウラワザから紹介しよう。牌が配られたとき、その配牌が気に入らなかったらＬ２＋△を同時に押してみよう。すると一度配牌をやり直すことができるのだ。自分が親のときなど、この技でいきなり天和を狙うことだってできるのだ（根気がかなりいるけどね）。ぜひ一度試してほしい。

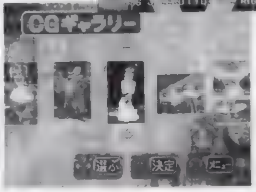


▲配牌終了時じゃなくても、和がれそうにないときでも、このワザは使えるぞ。

2◉CGギャラリーを見ちゃおう

次は、直接ゲームには関係ないけど便利なウラワザを。オープニング後のタイトル画面でＬ２とＲ２を押しながら◎→スタートの順に入力しよう。これでＣＧギャラリーモードの全てのグラフィックを見られるようになるのだ。本当なら全キャラのクリアデータがないと（ストーリー＆フリー対戦モードの両方）、全部のグラフィックを見ることは不可能。とくに「お気に入りのキャラ以外でプレイするのはイヤだ」というワガママさんにはオススメ。

▶このタイトル画面で、入力しよう。そんなに難しいコマンドじゃないので、簡単なハズ。



◀オールクリアをしなくても、全てのグラフィックを見ることができるのだ。こりゃ便利。

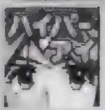
3◉アイテムを増やしちゃえ

とっても便利なイカサマアイテム。このアイテムが何回でも使えたらなぁ……という人にピッタリのウラワザがコレ。対局中にＲ２と✚キーの下と△を同時に押せば、４種類のアイテム（くわしい効果は下を参照）が１個ずつ増えるぞ。ただし、持てるアイテムはそれぞれ９個までなので注意しよう。

▲一番使えるのは、やっぱりスーチースティック。他のはあまり使わないかも……。

イカサマアイテムは4種類

ハイパーアイ

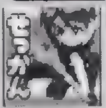


前作での「スーチーアイ」。相手の牌を見ることができるズルイアイテム。相手がテンパイしたときに使おう。

スーチースティック

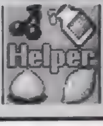
コレを使うと次のツモで必ず和がれるお得なアイテム。役満をテンパったときなど、どうしてもってときに。

ファイアーせっかん



相手の和がり牌を出してしまったとき、強引になかったことにしてくれる。これが一番イカサマっぽい。

必殺ヘルパー

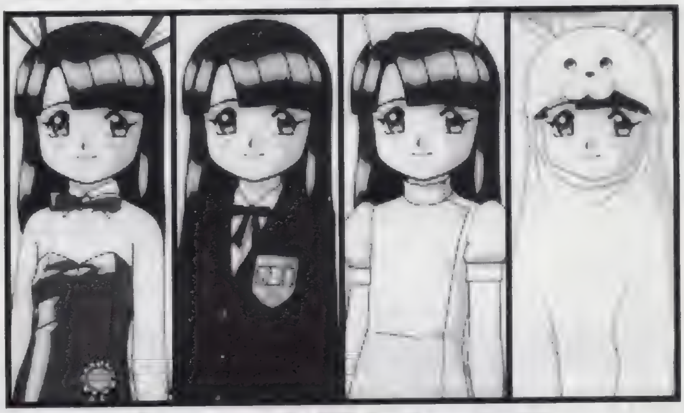


条件が合えば仲間が必殺ワザで援護してくれる。ストーリーモードでのみ、その効力を発揮するアイテム。

4◉ミユリの部屋をクリアしちゃおう

ミユリの部屋のミユリちゃんのコスプレを全種類見るのは、なかなか大変だよね。しかし、このウラワザを使えば、全キャラをクリアしたことになり、イキナリ全種類を見られるのだ。ディスク２のオープニング中にＬ２とＲ２を押しながら、×□×□✚上下◎△×□×スタートと入力。「センキュー！」と聞こえれば成功。

◀このオープニングで曲が流れている間にコマンド入力だ。

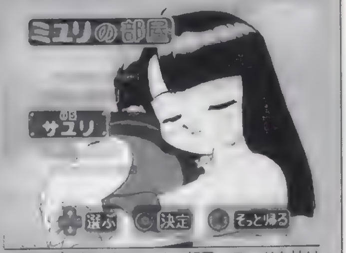


ぜぇ〜んぶ見れちゃう♡

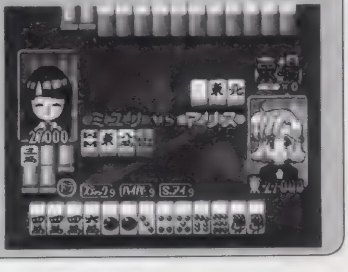
PS版『アイドル雀士スーチーパイⅡ』の よりよい楽しみ方

「アイドル雀士スーチーパイⅡ」はアーケードからＳＳ、ＰＳへと移植されたゲーム……というのはご存知の通り。さて、ここではPS版の「スーチーパイⅡ」が他の機種とどう違うのか？　また、PS版ならではの楽しみ方を紹介しましょう。

まずは何といってもミユリの部屋。どこがSS版と違うかって？　それは、コマンドに「そっと帰る」が加わったこと。SS版ではミユリの部屋を終わろうとすると「帰っちゃヤダ」とか「ひとりにしないで〜」とか言われて、なかなかやめられませんでした。そのまま放って置くとミユリちゃんは寝てしまうんですが、帰ろうとすると……。しかしPS版は新コマンドのおかげで、幼い子供をひとり置いて、出張に出かけるお父さんのような気持ちにならなくて済みます(?)。コレはなかなか画期的ですね(笑)。あと、フリー対戦の背景にスーチーパイの絵が書いてあるのも見逃してはなりません。他にも脱ぐのが下着や水着までになったこととか（こっちの方が想像力をかき立てられるのでよけいHって意見もあります。とくにユキちゃんは……♡みたいな）、まあいろいろとあるわけです。



▲言わずと知れたミユリの部屋。モードを抜けるときはちゃんと寝るまで待ちましょう。



▶よく見ないと気がつかないかもしれないけど、ちゃんと背景がスーチーパイなのだ。

ポイントQ&A

Q：ストーリーモードで最後まで行くのですが、ボスと戦えません。何故でしょう？　何か条件でもあるのでしょうか？　あるのならぜひ教えてください。

A：前作同様、この『Ⅱ』にも真のエンディング（最初に選んだキャラの歌が流れる。しかもスタッフロールの文字までそれぞれ違うのだ）を見るのには条件があります。最後のボス（変身前のセシル）に勝つまでに仲間にした４人を変身させればＯＫ。〝変身ゲージ〟をタメるにはパネルマッチでポイントを稼ぐようにしよう。

THE DEEP
～失われた深海～

深海で次々と起こる事件に立ち向かうアドベンチャー
陰謀の影に隠された謎を、キミの手で解決に導こう

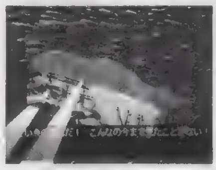
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヴァージンインタラクティブ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	10月18日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

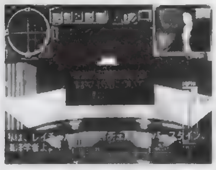
一見するとグラフィックも寂しい印象を覚えるし、音楽もノリノリって訳ではない。でも、実際にプレイしてみると、水深によって画面の明るさが変わる細かい演出や、静かな音楽をバックにソナーの音が響くＢＧＭとか、潜水艦のイマイチ重い操作性などが、深海らしい雰囲気を見事なまでに表現している。このような目立たないところで、ゲームの世界観をプレイヤーに感じさせてくれているのだ。ハマってみて初めてわかる。そんな演出の方法もあるのだな、と感心させられた。　（城イドム）

こんなにもスリリングな物語をあなたは見逃していませんか？

　このゲームはイベントの突破方法が難解なので、途中で挫折してしまうことも多いかもしれない。ただ、徐々に陰謀が明かされていく過程や、ハラハラドキドキのストーリー展開は、ＡＶＧファン必見と呼べるデキとなっている。一度は断念した人も、ソフトを買おうか悩んでいる人も、この攻略を機会にクリアをめざしてプレイしてみてはどうだろう。



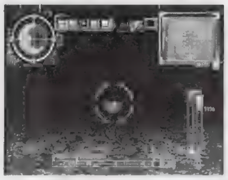
▲異変に遭遇する主人公たち。これらの影には、どんな陰謀が隠されているのだろうか。



▲ストーリー進行に伴い、様々な人物が登場して物語を盛り上げてくれる。

基本1◉ジョイントのやり方

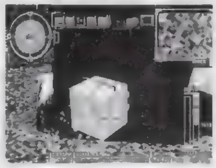
　アルファベースなどのジョイント可能な施設には、十字型のヘリポートのようなハッチが設けられている。そんな場所を見つけたら、その上に潜水艦を配置させて、ジョイントモードにしよう。あとは、サブカメラ（下視点）を見ながら位置を微調整して降下するだけで、ジョイントは完了するぞ。ブルドーザーなどの機械類も、ジョイントすることで動かせることを覚えておこう。



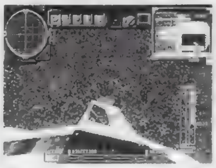
▲サブカメラに注目！　この表示を出してから降下すればＯＫだ。

基本2◉マニピュレータの操作

　マニピュレータでコンテナを回収させるには、潜水艦を箱の取っ手に対してピッタリ垂直に位置させ、船首を下げたりしないのがコツだ。腕がコンテナの取っ手をつかんだのを確認してからＤＲＶ操縦モードに入れれば、無事に任務は完了だぞ。ちなみに、腕を出したときに前方に障害物があると、腕は自動的に引っ込んでしまうから注意しよう。



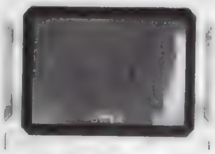
▲回収目的の積荷をよく観察すると、上部に取っ手がつけられているのに気付くはず。



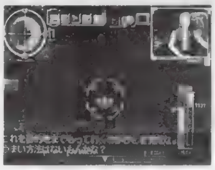
▲サブカメラをよく見てみよう。マニピュレータが、取っ手をつかんでいるのが分かる。

基本3◉目的を見極めよう

　ゲーム中に交わされる会話は、これからの行動についての重要な情報源なので、しっかりチェックしておくこと。また、明確な目的地が決まると、方角表示のゲージに黄色のマークが付くけれども、このマークは目的地の方角を指している。海図でも目的地の確認はできるけれど、ここでＬＲボタンを使うと潜水艦の向きの変更も行えることを覚えておこう。



▲海図で位置を確認すれば迷う心配もない。こまめにチェックしておこう。

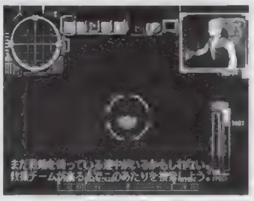


▲こんな会話の中に、次にやるべき事が隠されている。絶対に見落とさないように。

ディープな謎もこれで解決！

どうする1◉救援を待つ人を探せ

　激しい地震に見舞われたあと、ベータⅠへ救助に向かう。ここで、救助を待つ人を探すことになる。

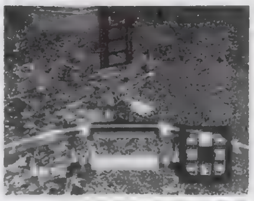


これでクリア

　施設近くの海底で、鉄骨にはさまれた潜水艦が助けを待っている。施設の高い塔の下付近を目安に捜索すれば、さほど苦労することなく発見できるだろう。その潜水艦に接近すれば、自動的に向こうからの通信をキャッチして、ストーリーが進むぞ。

どうする2◉鉄骨を取り除け

　ブルドーザーにジョイントしたあと、自動的に鉄骨をどける作業をする画面に切り替わる。

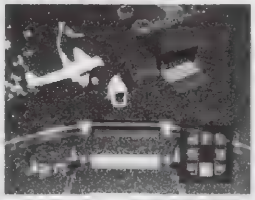


これでクリア

　ここでは、「左にちょっと旋回→画面下方向に直進→左に大きく旋回→画面上方向に直進」と移動するのが正解。写真のように、ブルドーザーのシャベルが鉄骨の左端をかすめるくらいの位置で直進すれば、憎っくき鉄骨を除去することができる。

どうする3◉残骸を取り除け

　運搬ユニットを使ってブルドーザーを墜落現場まで運ぶと、再びブルドーザー作業画面になる。

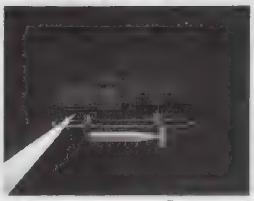


これでクリア

　この場面では墜落機の先端部分の残骸をどける必要がある。まず最初に、ブルドーザーを先端部分の残骸、右側真横に位置させよう。残骸に向かってブルドーザーを突っ込ませたら、そのまま後退する。すると、写真のように残骸を引っ張ることができる。

どうする4◉敵の魚雷をかわそう

　コンテナの２度目の回収に向かうとき以降、国籍不明の潜水艦から執拗な魚雷攻撃を受けることに。

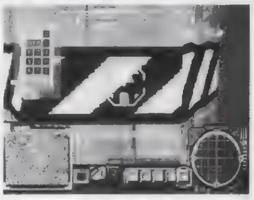


これでクリア

　最初の段階では、魚雷を撃たれてから「フルスピード＋右（左）」で充分に回避できる。右の爆弾処理のシーン以降は、旋回だけでは魚雷は回避できなくなるので、この場合は海底に降下しよう。成功すると、海底の地形が自機を魚雷から守ってくれるぞ。

どうする5◉時限爆弾を解除せよ

　コンテナを持ってアルファベースに帰還すると、基地に仕掛けられた時限爆弾の解除を依頼される。



これでクリア

　まずはアルファベースにジョイントしよう。それぞれの時限爆弾は、「北東側の柱のてっぺん」「センターの西側」「その真下の基地の底辺部分」「北西側の柱の途中」「底辺部分のコの字型の突起の西側」「ゲートの南側」にあるので、接近して解除していこう。

どうする6◉ガベージ4に潜入

　コンテナをベースに戻したあと、ガベージ４に向かい、中へ潜入する機会を待つことになる。

これでクリア

　むやみにガベージ４の入口に近づくと、見張りの潜水艦に発見されてしまってゲームオーバーに。ここでは、周囲を偵察するように動いていれば、見張りに隙ができるイベントが発生するので、その機会に入口近くの塔にジョイントし、潜入するのが正解。

ポイントQ&A

Q：どうも大切な会話を聞き漏らしてしまった気がするんですが…。データベースで何かヒントを見つけるって手はないんですか？
A：データベースには、この世界の情報がギッシリ詰まっている。とは言っても、その大半は設定を理解する助けとなるものばかりで、ゲーム進行に必須の情報はないと思っていい。早い話が、会話を聞き逃すとあとからフォローしにくいので、セーブをうまく活用するなどして会話を聞き漏らさないように用心するしかない。

©Copyright 1996 Marionette Inc. ©1996 Virgin Interactive Entertainment(Japan),Ltd.

©KOEI

水滸伝〜天命の誓い〜

中国四大奇書の１つ「水滸伝」を題材にした戦略ＳＬＧ！
今回はこのゲームの重要なポイントである"好漢集め"を攻略

ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード（２ブロック） ７Ｐ対戦可
発売日	10月４日（発売中）		

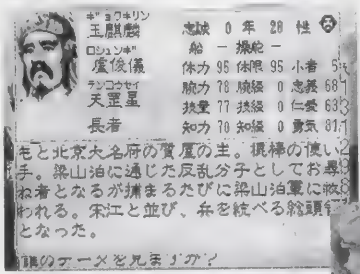
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

あの「三國志」より、武将（好漢）集めが楽しいＳＬＧ。好漢は命令を実行させる度に喋るので、聞いていて飽きない（もちろん人によってセリフは違う）。また、全ての命令コマンドは、実行させると経験値が貰え、一定値たまると能力値がＵＰする。そのため、自分だけの好漢を育てる、といった楽しみ方もできるのだ。原作を知らなくても、オプションで好漢データベースがあるので大丈夫。もちろん小説なりマンガなりを読んだ方が感情移入の度合いが高いと思うけれどね。（斉藤一改め、うききき）

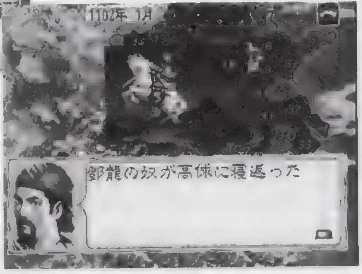
人材獲得への道！"よりよい好漢とのつき合い方"講座

歴史ＳＬＧといえば、やはりいかに優秀な武将を集められるかがポイントになってくる。もちろんこのゲームも例外ではない。今回はその〝好漢（『三國志』などでいう武将のこと）集め〟にスポットを当てていこう。

始めるシナリオにもよるが、だいたい主人公は最初１人でスタートする。しかも自分の国というものを持っていないので、まず空白地（誰の支配国でもない土地）を自分のものにすることから始めよう。そして好漢集めになるわけだが、注意してほしいのはイキナリ配下に加えることができても、すぐ施して忠誠度を上げてやらないと裏切ってしまうこと。まずは主人公１人で自国を開発し、金に余裕（１人に、金150はかかると考えよう）ができたら人材を集めるようにするといいだろう。



▲知将、武将など、実にいろいろな好漢が登場してくる。原作を読んでいるとさらに楽しめること間違いなし。知らない好漢がいたら、オプションのデータベースでチェックしよう。

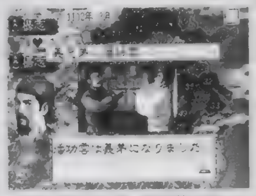


▶金もないのに、欲張って仲間にすると数カ月で裏切られてしまうことも……。まず、自国の強化が第１の課題だ。民の忠誠度を40以上にしよう。そうすれば１月に収入があるぞ。

仲間を増やすためのポイント

その１ 人気度を効率よく上げよう

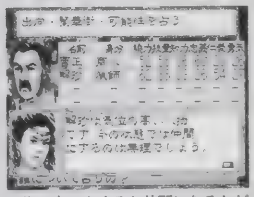
人材獲得で最も重要ポイントなのが、主人公の"人気度"というパラメータ。これは領土を増やしたり、ランダムで現れる猛獣を退治したりすると上昇する。また、ゲームをクリアするのにも関係してくるので、常に注意が必要だ。基本的に能力の高い武将ほど、この"人気度"が高くないと仲間にできない。気に入った武将に断られたら、何度もアタックするより領土を増やすなど、"人気度"を上げてからチャレンジしよう。



▲相性がよければ、義兄弟にすることも。こうなれば絶対裏切らない。

その２ 忠誠度には常に気をつけよう

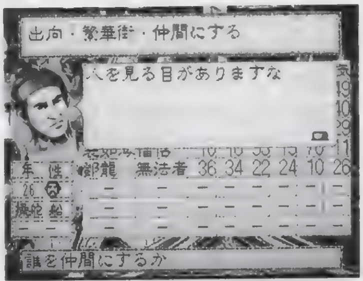
どんな好漢でも、仲間にしたときは忠誠度が低い。仲間にしたらすぐ金を施してあげよう。だいたい忠誠度が70〜80になれば大丈夫。施す場合は、１回で最大値の100をあげるより、50〜60ぐらいずつこまめに与えた方が効率がよい。また、毎年月の始めに少しずつ忠誠度が下がるので（好漢によって差がある）、毎年１月になったらチェックを怠らないように。その際は宴会コマンドで一気に回復しよう（金はかかるが１回で済むので便利）。



▲街で占いをすると仲間になるかどうかがわかる。

仲間にすればきっと役に立つオススメ好漢リスト

このゲームには、原作である「水滸伝」で有名な108人の好漢のほかにもたくさんの人物が登場する。ここではその中でもオススメの好漢を紹介しよう。さてその好漢パラメータだが、腕力は、戦争の一騎打ちや開発などに関係してくる。技量が高ければ、戦争時に弓攻撃ができたり、武器などが製造できたりと便利。知力が高いと外交が有利になるのはもちろん、戦争で妖術や火計が使え、戦争がかなり有利に進められるぞ。



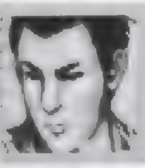
▲能力が高くても、好漢によっては仲間になりやすい人もいる。見かけたらとりあえず声をかけてみよう。話しかけるだけならタダだし。

花栄

●腕…90、技…95、知…77●
文句なく、使える度ナンバーワンの好漢。シナリオによっては、身分が官吏（高球の部下）なので仲間にするのが大変。原作では弓の達人だったため"小李広"とあだ名される。親友の宋江をかばったことから梁山泊に入ることとなる。

瓊英

●腕…69、技…88、知…67●
技量の高さが光る。ゲーム終盤にならないと登場しないのが残念。登場する女性好漢の中で能力、見た目ともに一番。原作でも後半、梁山泊が朝廷と和解し、辺境部族との戦いの最中に味方として登場。108人の１人ではないが、カワイイので許す。



燕青

●腕…71、技…84、知…65●
パラメータはバランスがよく、とても使いやすい好漢。原作では、見た目は端麗で、歌や踊りに通じる伊達男。しかも何故か相撲は天下無敵。あの黒旋風の李逵より強いとか。皇帝の愛妾、李師師と義兄弟になり、微宗皇帝と梁山泊の橋渡しを務める。

扈三娘

●腕…68、技…81、知…51●
瓊英ほどではないが、女性の中では能力が高い。ゲーム開始直後から登場しているし、比較的仲間にしやすい。原作では梁山泊軍と戦い、数多くの武将を捕らえるなど活躍するが、さすがに林冲には勝てずに仲間となる。日月二振りの剣の使い手。

王進

●腕…88、技…73、知…71●
ゲームスタート時から、あちこちに現れるが決して仲間にならない。まぁ、このパラメータなら納得。ただ舵のスキルがないのが残念。原作では、もと東京八十万禁軍の武芸師範。高俅に恨まれたため、母とともに東京を逃げ出す。史進の棒術の師範。

呉用

●腕…43、技…39、知…95●
何といっても、ゲーム中で最も高い知力が武器。さすがに仲間にしづらいが、味方にすればまさに百人力。原作でも梁山泊の軍師として活躍。兵書に精通し、その知謀は諸葛孔明に匹敵。でも、どちらかというと悪巧みの方が多かったような……。

ポイントQ&A

Ｑ：ボクは「三國志」や「信長の野望」など、歴史ＳＬＧが好きです。ですがこのゲームでは、時間切れでエンディングが見れません。何か条件があるのですか？
Ａ：確かにこのゲームには、ある一定の年数を迎えると北方の金国が攻めてきて、強引にゲームオーバーになってしまうのだ（史実に基づいているんだね）。ゲームの目的は高俅を倒すこと。そのためには皇帝から勅令を頂き、高俅の国（23国）に攻め込まなくてはいけない。ある程度戦力が集まったら高俅に挑戦してみよう。

綺麗なグラフィックのオリジナル3D・STG DEATH WING デスウィング	
ジャンル	3D・STG
メーカー	サイバーテック・デザイン
発売日	10月25日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） アナログジョイスティック対応

最強の敵ナイトメアを撃ち破れ

ステップ1 ボスの"とりまき"を蹴散らそう

大編隊

4面最初の空中戦では、敵機が無限に登場するので、倒しつくすことは不可能。実は、1機も撃ち落とさなくても一定時間（1分30秒～2分間）を過ぎればクリア可能なのだ。「L1＋✚左＋⊗(ハードでは、L1＋✚左下＋⊗)」を入力し続けるだけで、ほぼ無傷でクリアできるぞ。

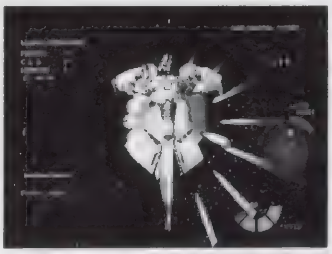
新鋭機

新鋭機3機との対決では、スライド移動をしつつ、相手を常に視界に捉えておくのがコツ。Hレーザーで始末しよう。「✚左＋⊗連打」で逃げ続けることも可能なので、この後に備えて体力回復させておくのもテだ。この3機を倒したら、ボスにフォトンを1～2発撃ち込めばOK。

ステップ2 恐るべきボスを葬りさるのだ！

1：最初が最高のチャンスなのだ

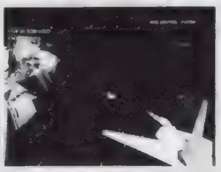
恒星を破壊したあとに、最終ボスは何もしないで自機に接近してくる。実は、このときが最強の兵器、CLBをブチ込むチャンス！　なぜなら、ボスは攻撃してこないし、CLBは自機の正面にしか撃てないという弱点があるからだ。このとき以外CLBをボスに当てることは難しい。



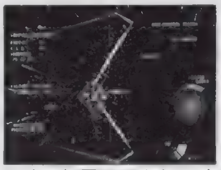
◀対戦前、ボスは大きなスキを見せる。CLBを叩き込むのだ！

2：どうすれば逃げきれるか？

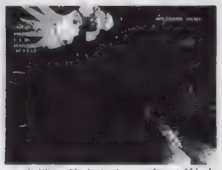
ボスが正面から突進してくるときには、自機の左側・右側を交互に狙ってくる。左側から来る場合は「R1＋✚右＋△」、右側から来るなら「L1＋✚左＋△」で避けよう。またボスは後方からも攻撃してくるので、スライド移動は、そのあとも続けること。ボスが後方から突進してきたら、「✚キーの上(下でも可)＋スライド移動」で旋回すること。



▶ボスは最初、左側に突っ込んでくる。ここでは、右方向に回避するのが正解。



▲ボスが正面にいるときは、あまり危険はない。



▲自機の後方から、ボスが体当たりしようとしたら上に逃げる。

3：少ないチャンスを見逃がすな

ボスに攻撃を加えるチャンスは、ボスが正面から突進してくるときしかない！　ボスが正面に来たら、Hレーザーか、フォトンをボスが接近してくる瞬間に使おう。しかし、発射のタイミングが遅すぎると、ボスは自機の後方に逃がれてしまって、弾が当たらない。そこで、◎ボタンを連射状態にしておくのもテだ。ボスとの接触は、自機の受けるダメージが一番大きい。どんなときにも無理はしないこと。

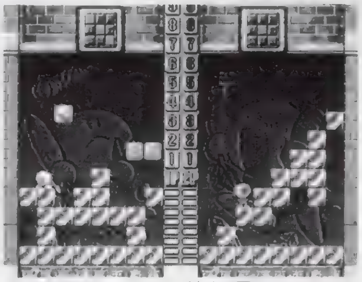
▲ボスが自機に近づいてきたときは、こちらが攻撃する絶好のチャンスなのだ。このときを逃がすと、ボスには勝てないぞ！

SFC版で大好評だった対戦モードが熱い！ アイテムも駆使して、相手を「焼くのだ～！」 続ぐっすんおよよ	
ジャンル	アクションPZG
メーカー	バンプレスト
発売日	10月10日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) 2P対戦可

対戦モードで勝つためには？

1：危険を恐れず高さをかせげ！

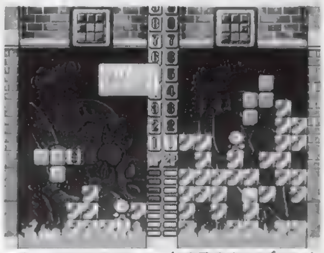
対戦モードでのメインになるのが、ときどき降ってくる点滅ブロック。こいつを着地させた時点でこちらのぐっすん（orおよよ）が相手より高い位置にいれば段差の分だけ、積んだブロックが崩れる。勝利のためには、安全に足場を組んでいくよりも、ブロックを階段状につなげてぐっすんを登らせることが重要。点滅ブロックが来たら、1段でも登らせてから置くこと。



▲この例では、1Pの方が安全な置き方をしているけれど、2Pのように置いた方がこの先に階段を作って高さをかせぐことができる。

2：アイテムを逃がさない

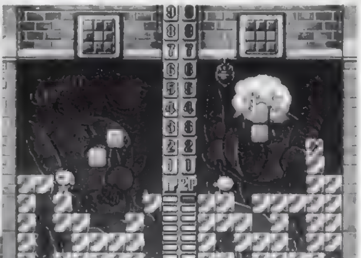
高さで負けているときでも、アイテムによる逆転が狙える。特にモンスターは、相手が高い位置にいるほど有効なのだ。出現したアイテムを確実に取るためには、空中にある間にブロックで押してぐっすんのところまで移動させたり、ブロックの落下地点まで道を作ってぐっすんを走らせるといったテクニックを使おう。

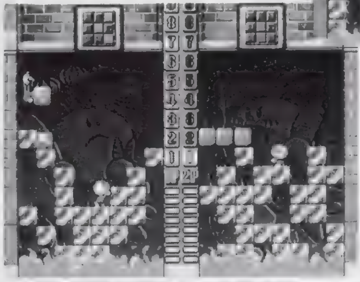


▲もちろん、アイテムに気を取られてブロックの置き方がいいかげんにならないように注意。

3：相手の攻撃にも的確に対処！

どんなに段差で優位に立っても、送り込まれたモンスターに触れると1発でやられてしまう。しかし、相手にアイテムを使われてしまったときも、防御する方法はあるのだ。アイテムを使われそうだと思ったら、ブロックの置き方を安全性重視に切り替えればOKなのだ。





ばくだん

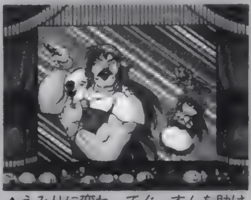
▲操作中のブロックで、落ちてくる爆弾を受け止めることができる。ここを崩されたらヤバイ、という場所は確実に防御しておこう。

モンスター

◀モンスターが出現したら、落ちてくる前にブロックでつぶすのがベスト。閉じこめて隔離してもいいが、ブロックが崩れたときが危険。

ちなみに…例のアレもバッチリっす！

『ぐっすん』で〝アレ〟といえば、もちろんウラワザの〝変態モード〟。ノーマルモードのストーリーが、トレジャーハンター改め変態ハンターのぐっすんが活躍する、ぶっとんだものになってしまうのだ。変態モードでプレイするには、モード選択画面でL1とR1を押しながらノーマルモードを選択。成功すればバニーガール姿のえみりが登場するぞ。変態のストーリーは、ノーマルを知っている方が笑える。なるべくなら、ノーマルでクリアしてから見ようね。



▲えみりに変わってぐっすんを助けにいく〝じょおじい〟がイヤ(笑)。

Cサイバーテック・デザイン©1993 IREM CORP.©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996

ポイント Q&A

Q：「続ぐっすんおよよ」なのですが、私は前作をやってないのでよくわかりません。「これだけは覚えとけ」っていう重要なテクニックみたいなものってありますか？
A：なんといっても〝空中移動〟だ。ぐっすんを歩かせるだけじゃなくて、横からブロックでイッキに押すことによって、足場のない空中を移動することができる。これを覚えれば、足場が出口まで届かなくても、ぐっすんをその高さまで登らせればクリアできるのだ。これを使わないとクリアできない面もあるぞ。

家にいながら釣りを楽しめるなんて夢のよう！
リアルなグラフィックにも注目なのだ。

フィッシュ・アイズ

ジャンル	SPG
メーカー	※1参照
発売日	10月10日(発売中)
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

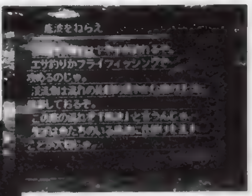
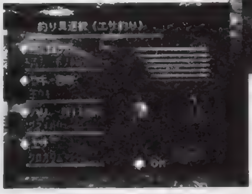
初心者のためのプレイガイド

▲苦労して釣り上げたときのうれしさは、実際の釣り同様に格別！

『フィッシュ・アイズ』は、釣り好きから注目されている作品だけれど、初心者には敷居の高いゲームとなっている。魚との駆け引きもリアルさを意識したためか、ゲージなどは表示されないので、攻略は"感覚"が重要になってくるのだ。そのため、本物の釣りの知識がない人がプレイすると、詰まってしまうことも多い。そこで、ここでは釣りの初心者のための攻略をお届けすることにする。

重要ポイント1◉ゲーム中はここをチェック！

まず、釣りをする前に□ボタンを押してメニューを呼び出し、"一言"という項目を選択しよう。ここでは、釣りの基礎知識を教えてくれるけれど、それと同時にゲーム攻略のポイントもアドバイスしてくれるのだ。ポイントとなるメッセージは数種類用意されている。繰り返し選択して、釣りスポットなどを予習しておこう。



◀▲"一言"という項目を選択すると、上のようなアドバイスを受けられる。また、実際に釣りを始める前には、忘れずに釣り具の設定もしておこう。

重要ポイント2◉こうすれば釣れるのだ！

▲▶魚の尾ビレの動きがゆるやかになったらチャンス。このときに糸を引ければ、右の写真のように、暴れさせずに引き寄せられる。

魚がエサに食いついたら、最初はそのまま泳がせておこう。魚の尾ビレに注目し、ここの動きが緩やかになったら、糸を引くのだ。うまくいけば、魚が右向きになって泳ぎはじめるので、水面近くまで引き寄せてから、糸をゆるめてあげよう。これを繰り返すと、魚が疲れてくる。頃合を見て一気に魚を釣り上げよう。

試してみよう！◉水槽を使ってみよう

釣り上げた魚は、アクアルームに持ち帰って、水槽に入れることができる。これがけっこう凝っているので、魚が釣れたら、ぜひ水槽に入れてみよう。魚の動きもリアルだし、グラフィックも申し分ないので、キミの家のテレビが水族館に早変わりしちゃうのだ。

◀水槽に入れた魚は、ながめているだけで心が和む。

※1 ビクターインタラクティブソフトウエア／パック・イン・ビデオ

個性的なセンスを感じさせられる3D・STG
地球の平和を守るために、いざ出撃せよ！

カオスコントロール

ジャンル	3D・STG
メーカー	ヴァージンインタラクティブ
発売日	10月4日(発売中)
価格	¥3,800
対応周辺機器	マウス対応

激戦を生き残るには…？

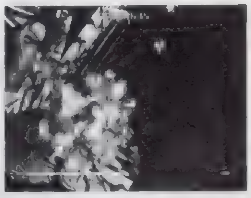
▲オープニングをはじめ、デモ画面もたくさん用意されている。

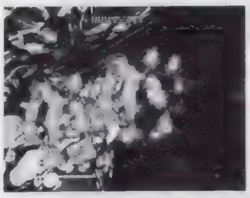
この海外生まれの3D・STGは、他機種では難しかったが、PS版は少し簡単になっている。しかし、全ムービーを見るのは簡単にはいかないのだ。どうせプレイするなら、全ムービーを楽しんでほしいので、今回はゲーム攻略のコツを伝授することにしよう。ちなみに、このゲームでは照準の操作がマウス対応になっているが、普通にクリアするだけなら純正コントローラでも十分だぞ。

◉敵の位置は心の目で見切れ

基本的には照準は敵を狙うように動かしていればOKだけれど、攻撃が激しいシーンでは、必ずしも敵のグラフィックだけに敵の当たり判定が設けられているとは限らない。こんな場合は、敵のグラフィックよりも、敵の攻撃（緑のレーザー）に注目しよう。緑のレーザーが放たれたら、その中心に敵がいるということなので、そこを狙って照準を動かすようにするのだ。こうして敵の攻撃を目印に攻撃しまくる方が、敵の動きばかりを追うよりも、はるかに攻撃の成功率が高くなるぞ。

ダメ！


▶敵のグラフィックばかりに気をとられていては、ベストな照準の動きとはいえない。


◀緑の敵レーザーが放たれたら、その中心を狙っていこう。この方が撃墜率も高くなる

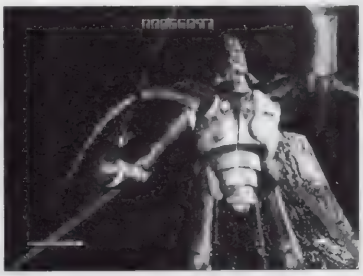
正解！

◉正しいルートでボス級キャラを目指せ

▲最初の分岐ポイントでは、上を選ぶのが正解。

▼2つ目の分岐ポイントでは、右に進むようにしよう

後半のステージでは、いくつかの分岐ポイントが設けられている。誤ったルートを選択してしまった場合は、ステージの最初まで戻されてしまうだけなので、クリアしたいなら左の写真で紹介しているルートを進むようにしよう。ちなみに、間違いルートは、「最初に左」「上→上→右」「上→上→左」という3つ。しかし、間違いルートにもカッコいい場所も多い。一度はワザとルートを間違えるのも悪くないかも。


◀最終ボスはあまり強くない。ここまでくれば勝ったも同然！ ルートが一番のネックなのだ。

C PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.C 1993-1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA SA

電撃PSではみんなの質問を大募集

未知の巨大生物が住む湖といえば、スコットランドのネス湖くらいしか知られていないだろう。でも、実際にはネス湖と同じくらい真剣に検討する価値のある湖が、日本の屈斜路湖（北海道）をはじめとして、世界中に数え切れないほど存在しているのだ。ネス湖ばかりが、注目され過ぎていると表現しても間違いではないだろう。ゲーム界の謎もそれと似ていて、紹介に値する攻略がメジャーな攻略の陰に埋もれてしまっていることも多い。そんな隠れた情報にも平等に光を当てるために、このコーナーは存在しているのだ。そんなワケで、PSゲームで疑問を感じたら、さっそく当コーナーに質問のハガキを出してみよう。謎を検証する場を設けるかどうかは、アナタのハガキにかかっているのだから……。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台
1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「カオスコントロール」って、別の機種ではけっこう難しかったと聞きます。このPS版ではどうなんですか？
A：PS版は、かなりやさしめの設定になっているので、STGに親しんできた人なら、簡単にクリアできるハズ。ゲーム初心者でも、ラスボス前のシーン以外なら、苦労させられることはないだろう。ちなみに、PS版は2部構成で、SS版にあった追加ステージ（2面）は収録されていないからね。

ウラワザデータベース

ゲーム雑誌初！ 香りつきウラワザページ……企画倒れ！(残念)

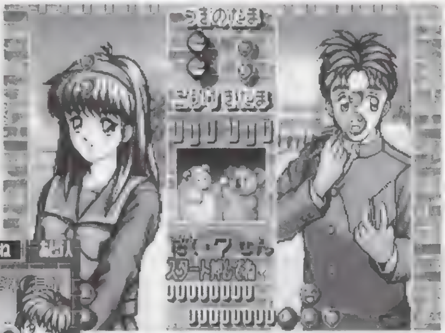
お金がなくても、恋人に逃げられても、ウラワザ探しは忘れずにいましょう。ウラワザを探したら、ハガキに書いて出しましょう。投稿しましょう、そうしましょう。あなたのウラワザ広めましょう。

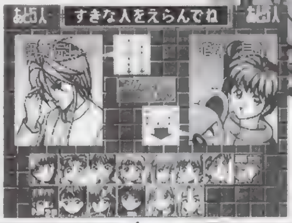
Ver.3.7

LV.80 ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

■大玉級コマンド2本

人気の対戦パズル『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』から大ネタ２本公開。まずは根性モードでいきなり好雄から開始できるコマンド。これは、タイトル画面で◎、◎、△、△、◎、◎、⊗、△、◎、△、△と入力し音が鳴ればＯＫだ。お次はボスを使うコマンド。これは、「２人でプレイ」を選び、モード選択画面でＩＰは✚左、２Ｐは✚右を押しながら決定。そのあと対戦回数決定画面でＩＰは✚上、２Ｐは✚下を押しながら決定。これで、３人のボスキャラが選べるぞ。なお、ＩＰモードで使いたいなら、全キャラで根性モードをクリアした後、ビジュアルをカットしてゲームを始めればＯＫ。


▲コマンドを入力したあと根性モードを始めれば、いきなりボスの一人、好雄からスタート。とはいえ、ここからが大変なのはいうまでもない。

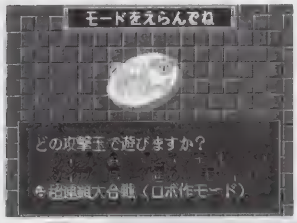


◀こちらはボス使用コマンド。対戦だけなら簡単に使えるのだ。

LV.50 ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

■ロボ作モード

爽快な超連鎖が楽しめるロボ作モードを発見！ やり方は、電源を入れコナミのロゴが出たら、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力すればＯＫなのだ。また、このコマンドを入力しておくと、根性モードの名前入力でカタカナが選べるようになる。そこで「コナミマン」と入力すると、ＣＯＭのレベルが低くなるぞ。

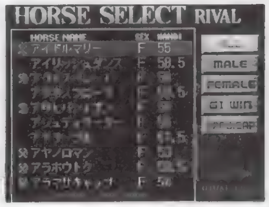


◀ロボ作モードで超連鎖の爽快感を楽しもう！

LV.50 ギャロップレーサー

■出走馬を選択

騎乗レースで出走馬を自由に選択できるコマンドを紹介だ。やり方は、「プレシーズンモード」で、レースを選択するときに㊦を押しながら◎を押すだけなのだ。これで、出走馬を自由に選択できるようになるぞ。また、ここで選んだ出走馬と同じメンバーでもう一度レースをしたいときは、同じくレース選択で㋜を押しながら◯を押してみよう。前回と同じ出走馬でレースができるのだ。



▲普段は選べないような馬も出走させることができるぞ。

LV.50 ローンソルジャー

■体力回復

高い難易度を誇るこのゲームに、半無敵とも言えるイカすコマンドが発見された。まずはゲーム中に㋜を押してポーズをかけ、✚右、下、◎、△、上、右と入力してからもう一度㋜を押してポーズを解除しよう。すると、自分の体力が最大まで回復してしまうのだ。しかも、弾数制限のある武器の弾数も、最大値まで補給されるというオマケつき。このコマンドは、ゲーム中何回でも入力することができるので、ピンチになったら遠慮なく使おう。

▲一気に体力回復！ 弾も体力も気にせず突き進め！

LV.50 にとうしんでん

■ヴァーミリオンを使う

対戦モードのとき、キャラクター選択画面の真ん中にある「？」の部分にカーソルを合わせ、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると声とともに「ＶＥＲＭ」という文字が表示されるので、そのまま決定すればＯＫ。

LV.20 ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

■挨拶変更コマンド

電源を入れたときの挨拶を変更するコマンドを紹介。L2を押しながら立ち上げればお昼の挨拶になり、同様にR1だと夜、R2だと深夜の挨拶になる。また、ルール説明のときに㊦を押すと、字幕が消えるぞ。

ウラワザ大募集なのだ!

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階 電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03－5281－5232

これが豪華賞品だ!

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80 ： 8,000円分のおもちゃ券
LV50 ： 6,500円分のおもちゃ券
LV20 ： 4,500円分のおもちゃ券
LV０ ： 2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都 はげマン太郎くん。LV50（４名）／埼玉県 葦角春樹くん、滋賀県 ラッキー！！くん、富山県 最低野郎くん、神奈川県 ロックフォーくん。LV20（１名）／青森県 セコイヤくん。

アークザラッドⅡ はじめて物語

『Ⅰ』が発売されて早くも1年と4カ月。ホント～に待ってましたって感じ。前作で明かされなかった謎と真の結末がやっと見れるんです♡

まんが／岩瀬さとみ

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

またせて とびでて GO ギャルのボイスにメロメロ～ その1

●不遇の名作なのね、前作『アークザラッド』なのだ!!

プレイステーション・ザ・ベストに選ばれ、今ではお手軽な価格で手に入る「アーク ザ ラッド」（以下「Ⅰ」）。続編の「アーク ザ ラッドⅡ」（以下「Ⅱ」）の発売が間近に迫ったこともあってか、今になってこの作品をプレイする人が増えているようです。そんな中、最近よく耳にするのが「遊んでみるとけっこう楽しいんだこれが」という一言。その方々にしてみれば、発売当時に飛び交った悪評ほどデキの悪いゲームではなかった、ということなのでしょう。いま言ったように、「Ⅰ」はS・RPGとして高いクオリティを誇りながら、発売当初は雑誌やユーザーから酷評された不遇の作品であります。現在においてはその内容が認められ、ザ・ベストにも選抜された作品が、リリースされた直後はなぜによい評価を得られなかったのでしょうか？

その要因は、発売前の段階で「大作」とゲームを過剰にあおったこと。日本でいう大作とは「FF」や「ドラクエ」のようなストーリー性重視のものを指すために、プレイヤーを拍子抜けさせたような気がします。ユーザーに過度の期待を抱かせたことが、ガッカリの度合いをより大きくしたと考えれば、この要因が悪い意味で相乗効果を起こしてしまった結果ともいえるかも知れません。そんなこんなで、短所だけがハッキリと浮き彫りにされてしまった「Ⅰ」は、「いまいち駄作」のレッテルを貼られることになるのです。あれから1年半、すべての要素に磨きをかけて、いよいよ「Ⅱ」が出陣します。もしもいまだに「Ⅰ」に対する悪印象を持ち続ける方がいるなら、この2作をあわせてプレイし「アーク」シリーズのよさに触れてほしいものです。

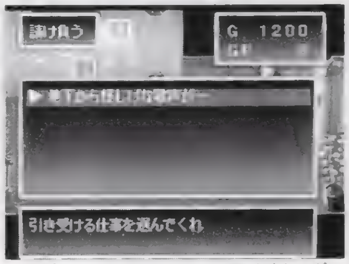
▲『アーク』シリーズは隠しフィーチャーが非常に豊富で、実は奥がとっても深いのです。

またせてGO とびでてGO ギャルのボイスにメロメロ〜 その2

●『I』と『II』の違いって? うふふ、それはね…

前作で回復アイテムが不足したときに、「ショップでアイテムが買えたら、戦闘に入る前に薬草や回復果物を調達しておけたのに……」と思ったことはありませんでしたか? あるいは戦闘中に、「武器の持ち替えができたら、モンスターの特徴や戦況に応じてもっと幅広い戦略を立てられるのに」と考えたことは? このように、自由なようで細かい部分では意外にプレイヤーを枠にはめていたのが『I』のゲームシステムでした。その反省を生かし、『II』ではシステムのさまざまな部分に、快適にゲームをプレイするための改良や新要素が加えられています。ここではそれらの中で特に重要なものについて触れてみましょう。

追加された新要素の中でもっとも注目したいところは、"通貨の概念"でしょう。前作にはお金そのものが存在せず、主人公たちがアイテムの売買などをすることはできませんでした。しかし今回は通貨が採用されたことで、ショップや宿屋、鍛冶屋など所持金を使って利用できるさまざまな施設が登場します。金稼ぎのための仕事を斡旋するギルドも、この概念が生んだ施設の1つだといえるでしょう。次に大きな変更点として挙げられるのは、武器の変更が可能になったことです。剣や槍、銃火器など、キャラクターはそれぞれ自分に適した数種類の武器を扱えるようになりました。さらに装備している武器やアイテムは、キャラクターと同様に成長していきます。そして最後が「モンスター仲間システム」。これは文字どおり、敵モンスターを仲間に引き込めるシステムであります。モンスターも経験値を稼げばレベルアップし、さらにある条件を満たせばなんとクラスチェンジも可能なのです。

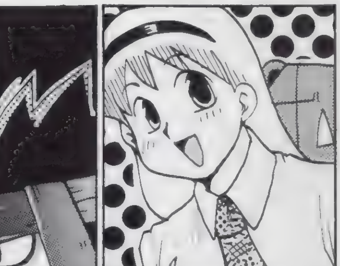


▲サブイベントになっていて、とても楽しいギルドの仕事。これは要チェック!

またせて とびでて GO ギャルのボイスにメロメロ〜 その3

●新って喋って足乱舞! それが「II」の魅力!

「アーク」シリーズにおける最大の魅力といえば、やはりキャラクター性を色濃く反映させたドラマティックな戦闘シーンに尽きるでしょう。そして、その戦闘をドラマティックたらしめる一番の要素は、キャラの個性にマッチした「声」と「セリフ」だと思うのです。「II」で戦闘に参加するメインキャラクターは、アークチームから6人(残念ながらチョンガラはNPCに格下げ(笑))と、エルクチームから7人の合計13人。気になる新キャラのキャスティングには、シュウ役の池田秀一さんやサニア役の椎名へきるさんなど、超豪華な声優陣が名をつらねております。その点からいくと「II」の戦闘シーンは、ユーザーの期待に120%応えられる充実度を誇っていると断言できるでしょう。そしてもう1つ、今回は戦闘をさらに盛り上げる演出として、それぞれのキャラクターに個性的なコンボが設定されているのも大きな特徴です。レベルがある程度上がると、通常攻撃時にランダムで発生するこのコンボ。手持ちの武器で連続攻撃を繰り出すさまは、爽快感、迫力ともに抜群! まさに必見のエフェクトです。レベルアップだけでなく、装備している武器によっても技のコンビネーションは変化するので、武器をいろいろ使いわけてカッコイイ連続技を発見する楽しみ方もアリですね。ちなみに、殺るか殺られるかという殺伐とした戦いの雰囲気に、ちょっと華を添えたいというアナタ。シャンテの武器に靴を装備することをオススメします。確かに杖よりは使い勝手がイマイチですが、美しいおみ足を振り上げて攻撃する姿は目の保養……もとい、心の療養にうってつけ。他のメンバーにかばわせてでも前線に出したくなることうけあいです。



▲踏みつけの後、ヒールを手に握って殴るシャンテのコンボは最高! 絶対見てほしいのです!!

アークザラッドⅡ はじめて物語

またせて とびでて GO ギャルのボイスにメロメロ～ その4

●これが1本のゲームならと思うと……残念！

もともと「アーク」シリーズは、1つの作品として発売される予定だった、というのはわりと知られた話なので、ユーザーの皆さんの中にもご存知の方は多いでしょう。それがいかなる経緯で2本に分けられることになったのかは、神ならぬメーカーさんのみぞ知るというところでしょうか。しかし、理由など知るよしもないユーザー側の観点で見れば、やはり2本になったのはとても残念なことだと思うのです。もうじき発売される「Ⅱ」が、かなりの完成度に達しているだけに、特に。最初のコラムと内容が重複するのですが、そもそも決して低いレベルの作品ではなかった「Ⅰ」が、ああまで不評の槍玉に上げられた原因には、ゲームが2つに分けられたこともあったのではないでしょうか。その結果「Ⅰ」のボリュームは薄くなってしまい、大作を待ちわびていたユーザーを満足させることができなかった……。これでもしも、完全な形でゲームが完成していたなら、ユーザーの評価もガラリと変わっていたことでしょう。と、ここで気をつけてほしいのが、続編である「Ⅱ」もボリューム的には大したことないのでは？ という誤解。確かに物語はつながっていますが、今度の冒険は前作を遥かに上回るスケールとボリュームで展開します。あっけなくゲームが終了してがっかりすることは絶対にないと断言しておきましょう。それにしても、「Ⅰ」が発売されてからかれこれ1年半。続編が出るまでは気が遠くなるほど長かったですね。もしかしたら、前作の物語を忘れてる方もいるのでは？ そんな人はやはり「Ⅱ」の発売前に、「Ⅰ」をきっちり遊びなおしておいた方がよさそうです。

▲しかし『Ⅱ』がここまでよくなったのは「Ⅰ」の反省のおかげかと思えば、分かれたのは正解？

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムスのおかげで成績もグングン上がり、今では手刀でビール瓶割りまでできるようになりました。ありがとう！　…こんな、おハガキもお待ちしております。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(癌)
教育にわるい

風上☆旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーターor絵描きさんorドット屋さん❤　幸薄い風上☆旬先生にファンレターをちょうだい❤

●さんすうみつけた●
by風上☆旬

清秋の候、菊薫る季節と相なり、秋晴れの日が続いておりますが、皆様いかがお過ごしでしょうか。う～む、やはり天気の話から入ると、文章がうまくなった気がしますね。これでいきましょう。

今月はなにやら忙しくて、この原稿の締め切りもあと数時間後に迫ってきておりますね。これは大変「ピ☆ン☆チ」ですね、だけど文に「☆」をはさむとなんだか楽しいですね。これでいきましょう。ついでにペンネームも「風上☆旬」にしましょう。80年代の香りがしてグーです。

さて、僕は絵描きとしてぜんぜん駆けだしの人なのですが、それよりもっと駆けだしの頃は、いわゆる「投稿」の人をやってまして、初めて自分のハガキが載ったときの感動は、今でも忘れられません。行きつけの本屋でしばらく硬直して動けないくらいで、田舎のはなたれ中学生をとりこにすることくらいは造作もないことであり…本に載るということは、それほどのパワーが満ちあふれていました。いうなれば「ほら、この中だと半年たってもみずみずしいパワー」と似てるでしょうか。しかし没のときのダメージも大きく、没をなんとか回避しようとするうちに、しだいと「いかにも載りそうだぞ」みたいな、よこしまな「ねらい」をつけるようになって…いうなれば「この曲のほうが派手で審査員受けするのよ！　コンクールにはこれで出場しなさい」と、生徒の意志を無視して、結果に走ってしまうピアノ教師に匹敵するくらいでしょうか。

まぁ、本に掲載されることもいってみれば、ひとつの競争である訳なので、目立つために「ねらう」のは決して悪いことじゃないと思いますが、嘘はいけません。昔、某誌のプレゼントコーナーあてに友だちの女の子3人の名前と住所を借りて、いかにもかわいい丸文字で「担当さんスキスキ♡」みたいな文を書いて送ったところ、ＳＦＣソフトが3本全部当たったことがありました。…これはやり過ぎですね……反省してます。ちなみにＤＰＳの編集者たちは、皆するどいためこの手は通用しないようです。残念ですよ。

イラスト／風上☆旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

隔週刊になってから、このコーナーのペースも上がって、とってもキツくなっています。テーマも無限にあるわけじゃないし……。

★いくぜ500万台！：ゲーム機の普及台数が持つ真のパワーとは？

ＰＳ本体の販売が好調（10月半ば現在、年末に備えて抑えぎみの制限がかかっている状態で週７万台程度を維持している）だ。好調といえば、アメリカやヨーロッパでも絶好調らしいけど、各国で事情が異なるので、ここでは日本国内での話に限らせていただく。さて、大雑把にいえば、月に約30万台ずつＰＳの普及台数は増えていることになる。８月末の段階で350万台で、それから少し経っているので、週７万売れ続けていたとするなら、そろそろ400万台になる勘定で、年末・年始で「いくぜ500万台」も夢ではなくなっている情勢だ。

さて、普及台数が増える＝たくさん売れたということだから、当然ハードメーカーにとっては、大きな意味がある。今までにも何度も書いたことだけど、ともかくたくさん売れるということは、当たり前の話だが会社に大きな利益をもたらすことになる。戦略的には、大量生産の効果につながるので、さらに定価を下げ、ハードを安く販売して、さらに普及台数を伸ばすチャンスがあるということになる。とまあ、ハードメーカーにとってはとてもメリットのある話なんだけど、これはソフトメーカーにとっても、非常に大きなメリットがあるのだ。

まず、普及台数が増えるということでのソフトに関しての第１のメリットは、最大ヒットでの販売数のスケールが大きくなることだ。これは経験に過ぎないんだけど、ハードの立ち上げの時期をのぞくと、どんなに売れたソフトでも対象ハードの普及台数のだいたい３分の１しか売れていない。逆にいえば500万台の市場なら、期待できる最大のヒットは170万本ぐらいということになるのだ。

で、ソフトの売れる（と予測される）数は、そのまま、ソフトの開発に掛けられるお金につながる。つまり、市場規模が大きいほどいわゆる「超大作ソフト」を作ることが可能になる。とまあ、当たり前なのだが、普及台数が増えることは、そのまま「大きな利益を得るチャンスが増える」ということだから、ソフトメーカーにとって魅力が増すわけだね。

次のメリットは、普及台数が増えるということで、ユーザーに幅が出てくるということだ。つまり、マニアもいれば普通の人もいる…という市場になる。とくに、初期のユーザーというのはゲームマニア的な要素の強い人たちであるのに対し、ある程度普及したあとでユーザーになるような人たちには、ゲームが少し好きという程度の人が多いというようなことだ。これは実はとても重要なことで、これによってソフトにバラエティを持たせることができるようになるといってもいいのだ。

映画を例にとって考えてみよう。映画には文芸作品も実験作品も娯楽超大作もある。これは映画を見る人の数が多いから許されることなのだ。極端な話、映画を見る人が１人しかいなければ「その人が映画を見なければ映画は成り立たない」ことになるが、映画を見る人が１億人いれば、たったの0.1％＝10万人が興味をもって見る映画を作るのも許される。

しかも、ＰＳの場合にはソフトの製造費が従来のカートリッジＲＯＭ型のものと比較して、桁違いに安いので、「作りは安くてお金はかかっていないけど変な（ある種の人にはおもしろい）ソフト」が出てくる可能性が高いのだ。いわば映画でいう「Ｂ級作品」がありえるわけだ。

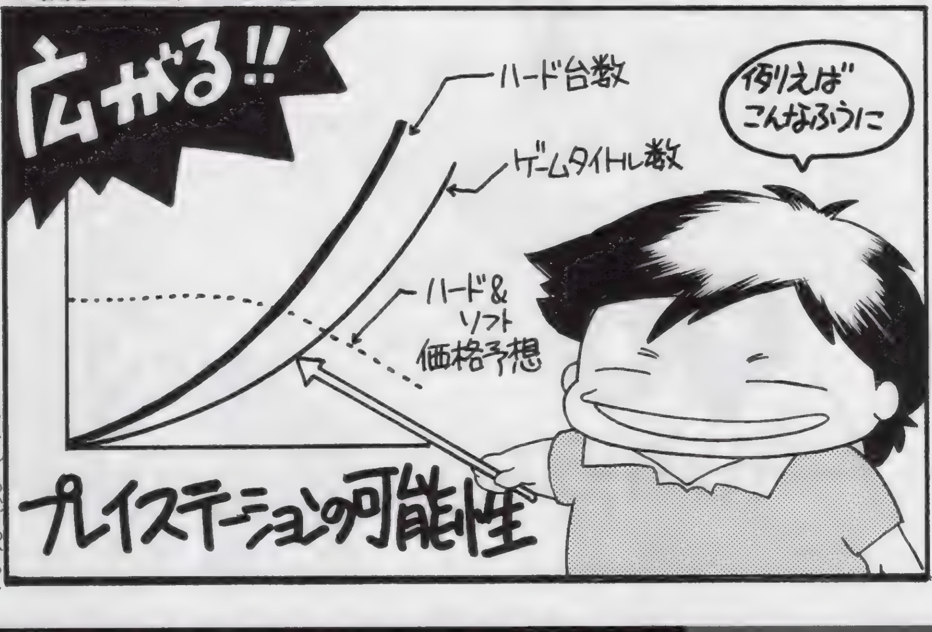
これは、今現在すでにある程度現実になっていて、例えばＰＳで有名になったメーカーの作品でも作りにお金はかかっていないが、ものすごくマニアに支持されて続編が作られている作品や、はたまた、まだ１本しかないけれど、かなりの人が名前を覚えている作品なんてのが、ぼちぼち出てきている（考えてみれば誰でも２～３本は思い出すでしょう）。そして、そういう実験的な作品があるということは、結果的にゲーム全体の幅が広がることになる。

ただ、当然、デメリットもあって、いわゆる「クソゲー」の数も増えることになる。だけど、もともとゲームは嗜好品で、そういうゲームが完全になくなることなどないし、あらゆる人にとっておもしろいというゲームもない。あるとしても「少なくとも気持ちはいい」と感じるのが関の山なのだから「ソフトの数をしぼって、いいモノだけを出す」という作り方では、斬新な作品が出てくる率はひどく下がってしまう。

だが、この問題については、雑誌などのソフトの発売前の情報が「どんな人が買ったらいいのか？」をうまく伝えられるようになれば（そしてそれを読者が読み取れれば）、ハズレをつかむ率は下がるのだから、そう大きな問題にはならないと思っているのだが……。

そして最後に…これは色々な要素が絡むので微妙な話なのだが、ソフト自体の価格が安くなるチャンスもある。なぜなら、１本のソフトを作るのに必要なお金は、極端な状態をのぞけば、そうムチャクチャに違うモノではない。そして、ＣＤの製造費はムチャクチャ安い。逆にいえば、売れる数が倍になれば、値段を半分…とはいわないが、３分の２ぐらいにしても成り立つ可能性があるわけ。これなら、ソフトの価格は１本あたり3,000円～5,000円ぐらいの範囲ということになり、今よりもさらに買いやすくなるよね。

とまあ、なにはともあれ普及台数が増えることは、よいことづくめなのだ。これからもどんどんＰＳがたくさん売れることを祈ろうじゃないか。なにせ、ソフトがないハードほど役に立たないモノはないんだからね。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前。だからRCGならOK！ RCGと似たものでも可。

★豪州のフィッシングと米国のライダー体験記

初秋、中秋、晩秋と秋の深まりに合わせて虫の音色も変わるらしいですね。段々声の幅が広がっていくようです。よ〜く耳を澄ませばきっと聞こえてくるはず。そしてこの季節、道を歩いているとどこからともなく香しい甘い匂いが漂ってきます。それは、キンモクセイやギンモクセイの木々。この少々控えめな木は、姿形よりもまず匂いで私たちに存在を知らせてくれます。この香りを嗅ぐと「あっまたこの季節がやって来たなぁ」って思いますね。そして先日、久しぶりに横浜中華街へ飲茶をたらふく食べに行きました。すると近くの高校がちょうど文化祭の真っ最中。そういえば、この時期は学園祭シーズンですものね。私は高校時代の体育祭が一番印象に残っていますね。応援合戦という種目があって毎日夜遅くまで先輩たちと練習したものです。青春！ 青春!! そして、今回のレポートは２つ。まずは『松方弘樹のワールドフィッシング』から。タイトル聞いただけでも渋いよねぇ。海外に行くとトローリングツアーなるものがあるけれど、今まで私は一度も参加したことがありません。何故って船酔いしちゃうからよ…まったくぅ。ですから、まだチビッコの頃に家族でピクニックがてら湖や海に釣りに行ったというくらいです。あーそれから近所の釣堀センターなるものに遊びに行ったかな。ここ最近は、アウトドアブームでルアーが女性の間でも人気なんですよね。まぁとにかくこのゲームは、南太平洋オーストラリアを舞台に大物の魚を釣りあげるというゲーム。なかなか根気が必要とされます。釣り好きな方にはもってこいだけど、私は正直いって途中で飽きてしまいました…あしからず。そこで考えました。このゲームに対抗して松方さんと日頃仲よしのこの人のゲーム『梅宮辰夫の漬物百選味くらべ』など出してくれるとおもしろいかもネ？ 日本各地の漬物を食べ歩くというおいしいゲーム。……いやぁ出るわけないなぁ。

そして、もうひとつのレポートは『ＲＯＡＤ ＲＡＳＨ』。このところこういったストリート系のゲームが続いております。前回の『ＥＳＰＮ』同様アメリカ大陸をまたまた旅しました。今度は、バイクに乗りライダー気分で。コース設定の「City」は人や車ももちろん対向車も走っているし、かなりのスリル感が得られること間違いなし。『ＥＳＰＮ』のように攻撃重視型ではないので単純に〝走り〟を楽しめます。途中コースをショートカットし、私の大好きな元Ｆ１ドライバーＮ・マンセルの様な走りをしたりしてさ…。ほかのコース「Nevada」「Peninsula」「Napa Valley」に関しては、設定の雰囲気がどれも似ています。「Pacific Highway」は、この夏実際に走って来ました。この通り海沿いのカーブが続く細い道です。ゲームは海の向きから見てシスコからロス方面へ南下していると見たぁ。ところでご存じの方も多いと思いますが私は車（４輪）専門なのですよ!! 実際２輪にはまったく乗らないのですが、体感スピードがスゴイことをこのゲームで体験しました。これから風を感じるいい季節ですねぇ。

★ゲーム開発の仕事中は快適な音楽が必需品

最近は、よく仲間内で引っ越しの話をすることが多くなりました。もうそんな時期なのでしょうか。たしか、２年前に僕が今の部屋を探したのも、開発の合間に探していたので、なんだかんだで今くらい、１０月に入ってからでした。今くらいだと、夏に内定した人が上京してくるので物件は多く出るけど、そのぶん競争率は高いという感じで、部屋を探すには少し遅いくらいですか。仕事場まで電車で１本、急行の停まる駅から歩いて６分という好条件なのですが、部屋代はちと高め、１階なので湿度がめちゃ高いのと、場所的に泥棒に入られやすいトコロで、現に部屋に引っ越して１週間目に、部屋を荒らされました。幸い盗まれたものはなく、割られたガラス代も大家さんが出してくれた（みたい）です。

そういえば先日、会社に行く前に風呂に入っていたら、警察の人が来て、どうも逮捕した犯人がこの部屋に入ったと自供したらしい。いつ入られたのか、とか、バスタオル１枚で30分くらい話していました。高めの部屋代を払っているのに、会社に泊まって帰れない日が続いていたときは、「これでまた泥棒に入られていたらかなわんなぁ…」とマジメにビビっていました。もうこれで安心して部屋を空けられる…のか？

さて、このコラムのカットを描いてもらっている「おおのけい」君も、実は同じゲーム開発チームのメンバーなのですが（すまん、おおのくん、前半話が打ち合わせとズレちゃった）、彼は自分でもベースギターを演奏しちゃうくらい音楽が好きな人間で、たまーに「長い晩飯だなぁ」とか思っていると、「クライズラー＆カンパニーの解散コンサート行ってきた」とかさらっといい出すし。彼は開発の中では色々聴く方で、ロックから映画のサントラ、ブルーハーツからプロレスの入場曲、ゲームミュージックからアニメの主題歌と、そのジャンルは幅広いようです（林田調べ）。ちなみに僕は、テクノとゲームミュージック、特に最近はゲームミュージックが、新しいところのがどれもイマイチなので、ドラムンベースでちとジャングルなテクノを聴いています。前にパソコンネットの話を書いたときにも、ゲーム開発では音楽を聴きながら仕事をするのがよくあるとお話ししましたが、みんなジャンルは様々で、クラシックに固執する人や女性ボーカルの洋楽を好む人、近頃一部の開発者の間では、声優さんが出しているＣＤが人気のようですな。かくいう僕も、ゲームに使うボイスの収録に立ち会ったときから、声優さんのその魅力、明るく楽しく、しかもプロとしての自信とテクニックを持っているのに感動して、すっかり「声優ファン」になってしまいました。特に誰、とは決まってないのですが(笑)、ＣＤを持ってるところを見つけたら、「あ、聴かして」って持ってきちゃいますね。聴くと元気になれるし。

大音量でヘッドホンをしてると、難聴が恐く、何より疲れるのですが、周りの騒ぎをカットしたいとき、音楽が聴きたいときは、ＣＤプレイヤーとヘッドホンは欠かせないアイテムです。ゲーム開発者には。

林田篤プロフィール

よく電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
次に期待しているゲーム音楽のＣＤは、「レイストーム」らしい。

ゲーム業界ウラのウラ

ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール
ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーという肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座～第3期　マイコン登場

わが家の通信環境の改善について、前々からあれこれと考えていたのですが、システム全部の再セットアップの手間やコストを考えると、なかなか手が出せませんでした。先日、人気が高くて稀少品ともいえるＤＳＵ内蔵のターミナルアダプタが購入できるようになったのをきっかけに、ついにＩＳＤＮ回線の導入を決意しました。わが家近辺の地域では、ＩＳＤＮ回線に変更すると電話番号が変わってしまうので、電話番号変更のお知らせを出すのも大変だし（面倒くさいし、ともいう）、現在の番号に愛着もあるので、大幅なコストアップを覚悟で新設することにしました。

細かい点について確認したいこともあったので、数少ない休みの日の夕方にＮＴＴの大きな支社がある所まで出かけて行きました。ところが、窓口は午後４時までということですでに閉まっていました。「近頃はお役所だってもう少し働くぞ！」と少々怒りながら、日を改めて出かけてみました。今度は早めに行ったのですが、窓口はけっこう混んでいてさんざん待たされたあげく「お申し込みが多いので、早くて11月の下旬になりますね。まあ、12月中には大丈夫と思ってください」といわれました。すでにターミナルアダプタも購入してしまったので、とにかく受けつけだけして帰りましたが、怒りを通り越してトホホな今日この頃です。

■第３期　マイコン登場

気を取り直して本論に戻りましょう。前号では昭和40年（1965年）頃には電気街としての秋葉原が、ほぼ現在に近い形に完成したという所までお話ししました。この辺りから昭和50年代にかけての高度経済成長と歩調を揃えるようにして、店舗はビルへと成長し（またシムシティみたいですね）極彩色のネオンのビル街へと変貌していったのです。ここでは、家庭電化製品（家電品）の発達が秋葉原の成長の大きな要因となるのですが、これについてお話していると、もう何回か歴史編をやらなくてはならないので割愛します。集めた資料はこの辺が一番ボリュームがあるので、ちょっと残念ですが…。

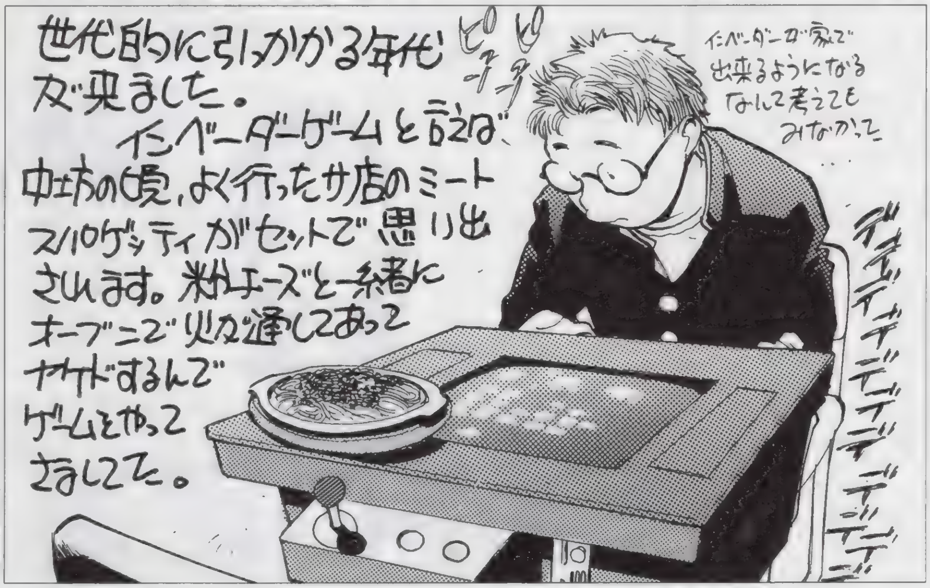
この頃から電子機器の進歩が急ピッチで進み始め、昭和50年代に入ると秋葉原にも商品としての「マイコン」が登場してきます。これは、「マイクロ・コンピュータ」の略で、正確には現在でいう「ＣＰＵ」に相当する部品を意味します。「インテル、入ってる」のペンティアム・プロセッサみたいなヤツですね。もちろん能力は自転車とＦ１位の差がありますが、電子的に演算を行うという意味では立派なコンピュータです。最初は部品としての販売から始まり、すぐにこれをセットにして「マイコンキット」として販売する店が出てきました。「ワンボードマイコン」といって、１枚の穴があいただけの基板の上に部品を並べ、自分でハンダづけして組み立てるのです。

コンピュータといっても最初は電卓や単純なカウンター、時計といった程度として使えるだけでした。モニターなどは大変高価だったので、電卓の表示部のような数字が表示できるだけといったモデルがほとんどでした。ところが、こんな単純なコンピュータを使って、ゲームをプログラムするマニアが早くも登場していましたから驚きです。隠された数字を当てたり、狙った数字を出したりといった簡単なゲームでしたが、ここにすべてのパソコンゲームのルーツがあったのです。ちなみにかまやんが秋葉原で仕事を始めたのもこの頃でした。

マイコンが登場といっても、秋葉原の商材はまだまだ家電品が中心で、大手家電店でマイコンを扱っていたのはほんの一部でした。しかしガード下の電材店などはいち早くチップやボードといった関連部材を扱い始めジャンク品（解体した機器から取った部品）やＢ級部品（組立工場で、製品にするには不適合と検査ではねられた部品）を専門に扱う店もこの頃に登場しました。こうした店にはマニアが集まるようになり、また海外から怪しげな外国人がチップの買いつけに通ってくるようにもなって、秋葉原独特の無国籍というか一種異様なムードが形成されていきました。「マイコンセンター」や「マイコンショップ」という店舗も登場して、徐々に電子の街へと変化し始めたのです。

では、肝心なゲームの方の発達はどうだったのでしょうか。アメリカで世界初の業務用ＴＶゲーム『ポン』が登場したのが昭和47年のことでした。真っ黒な画面に真四角な白い枠線だけのコート、両端にラケットとなる線があって上下にだけ動き、四角い（！）ボールを打ち合うというゲームでした。この単純なゲームは世界的なヒットとなり、翌年には日本にも上陸してきていました。業務用ＴＶゲームが国内で爆発的なヒットとなったのは昭和53年『スペースインベーダー』の登場がきっかけでした。最初は喫茶店にテーブル兼用のゲーム機として置かれたのですが、大ヒットのおかげでゲーム専門店、すなわちゲームセンターが登場しました。

■実はこうして業務用ＴＶゲームがヒットし始めた頃、秋葉原はまだゲームの街とはほど遠い存在でした。最初の家庭用ＴＶゲーム機は昭和49年に登場しましたが、扱いは玩具店だけだったからです。ではなぜ秋葉原がＴＶゲームのメッカと化したのでしょうか？　次号ではいよいよ核心に迫ります。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

だってボクんちゲーム屋なんだモン。どうも、ゲーム屋ケンちゃんでーす。奥さ～ん、このシミ……ゲームのヤリ過ぎでシミをつけちゃう人が全国的に増えています。要注意です。

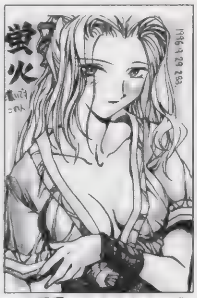
PSの奴隷は「サ○ラ大戦」限定版がもう無いってわかっていてもウズウズして探してしまう、プレイステーション、またはゲームに借金だってGOな貴方にお送りする、ラストダンスは一緒に踊りましょう部門金賞受賞的読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでも大丈夫。雑誌に自分のハガキが載るのってラブね。

ガッツ石松す。略して「DPSど」って呼んでほしいけど、呼びたくない人は「ガンちゃん」って呼んでもいいや。渋谷や原宿より、TV東京が見れるから東京っていいなぁと都会に憧れている貴方に、ハイパーネオサラウンド2Dワイドビジョン大迫力11ページでお送りしてます！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週で月刊時の約2倍！　なんだかたくさん載せられるので、嬉しいのでした！　が、逆にハガキが足りなくなったらどうしようと不安です。と思ったけどもし足りなくなったら、きっと打ち切りなので大丈夫か（イヤーン）。

奴隷の証は聖なる紋章×3
人生は山あり谷ありクロー

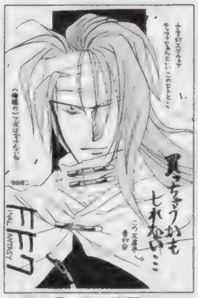
ドチアリ……嗚呼花の応援団チョンワチョンワとか言ってみたりしてると、聖なる紋章が役に立ちます！　きっとメイビー

▲神奈川県　つちいあさひさん：帽子もあるあると良かったん……欲しいですよね。



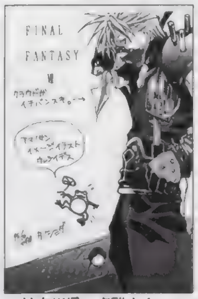
▲三重県　288さん：濃いですよねぇ。編集長は太ももがイヤンだそうです。

▲奈良県　からくり蘭丸さん：思ったときが描き時です。思いつきでGO！



▲宮城県　瀬川真琴さん：買う気にさせるのがウマイから大作というのでしょう。

▲東京都　祥人さん：さりげないイゴールがビギンなのもOKです。アヤセも○。

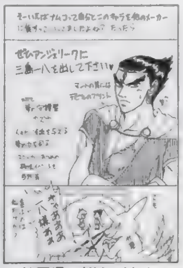


▲神奈川県　貞雅さん：マフラーネコがこれまたカッコイイっていいです。

▲広島県　DDTさん：本家は×でも「パズルファイター」はくる。複雑です。

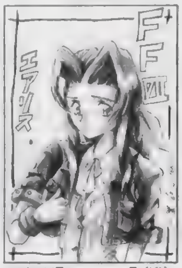
▲埼玉県　矢渡さん：楽しいからいいのでしょう。ね。きっとね。うんうんです。

▲大阪府　湯浅るるさん：音ってすごく大切だと思います。感動の近くへ。

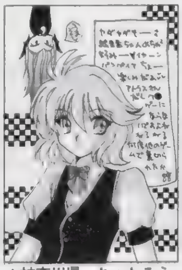


▲静岡県　桜えびさん：そうかもしれないし、そうでないかもしれません。

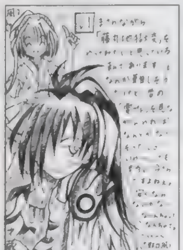
▲岐阜県　ズバットPSさん：なんだかブツブツと熱い言霊が……。



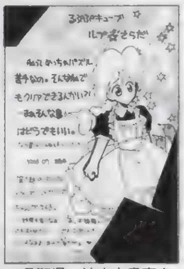
▲宮城県　288Ⅱ（嫌）さん：嫌がらせではないのですからOKです。



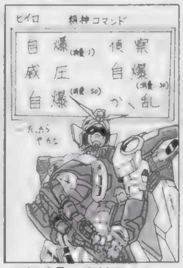
▲神奈川県　ちゃたろうさん：ク○ゲーではないでしょう。きっと。



▲愛知県　うさぽんさん：やると苦し←グザ、いや楽しいですよ。



▲長野県　楠本由貴恵さん：ヒントを使っちゃえばカンタンですけど……。

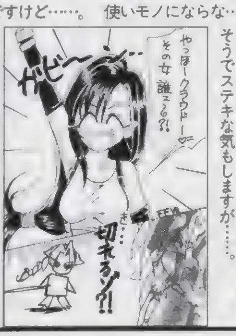


▲岩手県　高紗愁さん：ヤですねぇ……これは。使いモノにならな……。

▲秋田県　神無月セイさん：強い娘なので大丈夫でしょう。きっと。

▲広島県　たかたかさん：受験生なのですね。大変です。『FF』は……。

◀三重県　桃亀イリヒさん：夏は過ぎましたが冬もゲーム業界は熱そうです。よかったよかった。楽しくて。ね？



◀東京都　吹田るみさん：ヒロイン対決ですか！　魔法飛び交うズタズタな戦いに発展しそうでステキな気もしますが……。
なんとなくケイに重ねてます↙

▲秋田県　桃栗てくのさん：どうしたんでしょう？　奴隷化進行中かもです。

▲大阪府　雨宮五月さん：胸、超大きいですけどどうでしょう？なお可？

「山岡……唐突ですが、キャラを殺してしまうっていうのはどうなんでしょうか？　いや、どうなんでしょうかっていうのはつまり……いいことなんでしょうか？　いや、安易に殺すなよなぁと思う自分と、そのイベントによって盛り上がれる自分。たとえゲームの中とはいえ、死というのは重いわけで……よく『FF』は人を殺しすぎだとか言うじゃないですか。いけないことなのでしょうか？　そういう演出は、良いゲーム好き（ゲームの未来を考えるゲーム好きのこと・笑）は、キライにならなくちゃいけないことなのでしょうか？」神奈川県　カツカワさん：

同様なハガキを多数いただいたのですが、代表してカツカワさんの意見を採用させてもらいました。ゲームの中の死、ですか……。確かに安易な、シナリオを盛り上げるだけの死は演出としてカンタンです。でも、だからといってキャラを殺すなっていうのはムリがあるのではないでしょうか？　シナリオ＝作家の世界です。作家さんが作り出した世界を他人である我々プレイヤーが冒険するワケです。キャラが死んでしまって腹立たしく思うのであれば、そこでその世界からサヨナラしてしまえばいい（ゲームなら電源OFF、小説なら本を閉じる）のであって、良い悪いを言うベキことではないような気がします。今川恭宏監督（Gガンダム、Gロボ等）が「なぜ私の好きなキャラを殺してしまうんだ！」というファンの方からの問いに「（限られたシナリオの中）そこ以外、それ以外でそのキャラが最も光輝ける場所が見つけられそうになかった」というようなことを答えていらしたのを読んだことがあります。そうまさにその判断は、今川監督の判断なわけです。お話とはきっとそういうモノです。ゲームの場合分業が基本のため、シナリオライター個人が目立つことがあまり無いのと、感情移入が小説などよりもカンタンという部分でなおさら、死に対して敏感になってしまうのでしょう。キャラが死ぬのが素直に良いことだとは思いませんが、グッときて泣けちゃいやすいのも事実ですしね。

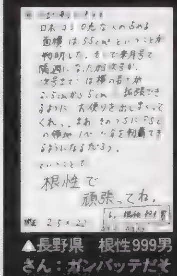
「完全に沈黙してしまったうちのCDラジカセに見切りをつけて、今はPSをCD聴くのに使用しています。なんか選曲とか速くていいです」長野県　松本康夫さん：

ゲームマシンでCD聞くとアクセスが速くて良いですよね。まあ、基本的に出てくる音はTVのスピーカーって言うのがガッカリですが（笑）。ゲームもステレオとかにつないでとか、ヘッドホンでプレイしたりすると新たな感動があって妙に楽しいです。次はヘッドマウントディスプレイ？

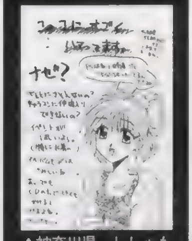
ロボコン0点な人
IN LOVE

『スーチーパイ』の主人公は天野麻衣ちゃんの巻。（ほ）

時期を終え、大作に押されて消えた「あすか」の記事。大会を行い、1位から順に攻略スペースを大きくする（実際に強い人の攻略ほど多く読める）という企画を立ててまで復活させたが、その後、編集長を納得させる企画は浮かばず、今や投稿ページのノド（投稿ページの中央部分を見てね）を使って細々と攻略を続けてきたわけだ。しかし、最近は参加者も増え、賑やかになってきた。そろそろ本式な記事を作りたいのだが、さすがにこの時期になると本誌で紹介というのは不可能。となると同人誌でやるしかないのだが、同人誌界には強力な攻略本が存在してる（知ってる人も多いと思うが、セミオフィシャルの上下巻という、かなり本式なもの）。あれを越えるとなると大変そう。まぁ、実際は誰かが登場してくれるのが一番嬉しいが、早く出て欲しいです。といったところでネタもつきたが、ずいぶん余って参った。ではちょっと業界のタブー（？）に挑戦してみようかな。個人的に石田さんのイラストは好きですが、やっぱ「あすか」は七瀬さんじゃないとダメだと思います。以上……次号の「ロボコン0点」はないかも知れません。



▲長野県　根性999男さん：ガンバッテだそうです……次号ある？



▲神奈川県　ししゃもさん：いいです。好きキライなさそうですし。

▲神奈川県　多奈竜さん：ハートマークが無いところに何かが？

②セットアップ解除の法則／セットアップ中にもう一度セットアップコマンドを入力すると、セットアップは解除されます。このとき弱で解除すると可莉奈に向かって戻ってきますが、強で解除すると相手に向かって飛んでいきます。しかし、覚えていても何の役にも立ちません。③フェイントについて／ケロピョンが足元にいないときにカエル系のコマンドを入力すると、声を出すだけで実際には攻撃しません。これは、対戦ではフェイントとして使えますので覚えておきましょう。④ダブルK・アタックについて／相手と接近した状態で2段ジャンプし、2段目のジャンプ中に空中K・アタックを出すと、着地した瞬間に通常のK・アタックが勝手に出ます。着地地点が相手の近くで、相手が地上にいればOKです。しかし、最初の空中K・アタックが当たっても、連続技にはならないようです。（以下次号）（ほ）

個人的な意見だから■タブーじゃないんじゃないのか？　まあいいや。怒られたらお前が謝れ（笑）（魔）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページでその真相が明かされてます！　超お待たせですが。次の決算がいつになるか現在未定。でもとりあえずハガキ送る価値ありです！　きっとね。

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名と名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×。ダメ蔵。

奴隷の王 Doreinodo

勝手にぶる研作りましたね？　いいです。じゃあ、バン研作ろっと（魔）

読めないだろうけど「あすか」攻略・豊田可莉奈編第2話：さて、今回はプレイ中に起こるカエル現象に迫って見ようと思います。①セットアップ中の自動発射について／セットアップ中に相手の攻撃をガードすると自動発射してくれるのはご存知の通りですが、このときの攻撃はK・アタックだったりK・ヒートブレスだったりします。この法則について、何かの本では、弱でセットアップしたらK・アタック、強だとK・ヒートブレスになると書いてありましたが、これは間違いです。上段ガードしたときはK・ヒートブレスになり、下段ガードしたときはK・アタックになります。また、弱のセットアップ中にカエル自体を潰された場合、ほぼ真上に一瞬だけK・ヒートブレスが出せます。温まってるカエルを見たら必ず小足で潰してくるような相手には、弱でセットアップしましょう。いいトラップになります。2度は通じませんが。

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

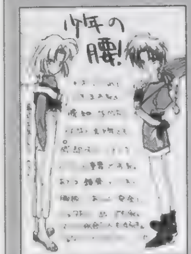
そーいやぁ、前号で話題にした「ピピンＣ」の女の子って、栗林みえ（ときめきクイーン）に似てるよねえ。俺も初めて見たときからそう思ったんスけど、ホントのところは？（中）

んじゃ、前号の続きで「虹色町の奇跡」に触れますか。じつのところ、あのあとそれほど遊んでないんです。でもひとつ思ったのは、不二屋桃子（眼鏡ッコ）はやめよう、ってことやね。だってあのコ、わざとぶつかって気を引こうというのはまだしも、仲良くなったら「他のコと一緒の所を見たら殺しちゃう」とか言うんだも～ん。それにしても、このテの「一見おとしなしめで、じつは押しが強い」というコはゲームにも多いです。「ときメモ」では美樹原、館林あたりがこのタイプですし。ま、健気と執念深さは表裏一体ってことで、心当たりの人（何それ？）は注意しましょう。ね？

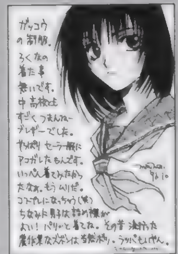
ところで“ぶる研”って知ってる？　いや、じつはさっき出来たんですけど（笑）。これはＳＦＣ版「ストZERO」の記事で、さくらのブルマを研究するために作ったものだそーです。「このポーズが一番よく見えるんじゃない？」「いや、次のコマだとサイドの白いラインも見える。これが一番だ」「うーん、ジャンプ大パンチはブルマが見えないなぁ」「でも腕を振り上げたときのポーズは一番胸が見えそうだぞ」などと会話してるし……。ったく、バカ言ってんじゃねーぞ、俺！（笑）

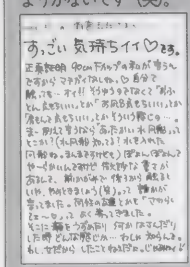
▲千葉県　小泉英夫さん：精巧なコピー人形が欲しいですよね？

▲埼玉県　長屋の和尚さん：限りますか。着せちゃえ、着せちゃえ！



▲長崎県　三越夕子さん：複雑なのが乙女心。しようがないです（笑）。


▲秋田県　まいまいさん：いまさらでもいると思います。ヤンキーは不滅。



▲東京都　飛騨の市松さん：気持ちいいですか…。いいですねぇ……。

▲岡山県　のぶすけさん：しかし最近スカート短いですよね。くすくす。

▲岐阜県　ズバットＰＳさん：忘れちゃいけません。先輩のことを……。

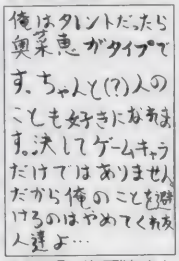
▲宮城県　こうらみりなさん：ダメになってしまいましょう。

▲愛知県　倉里広也さん：『３』にもちゃんといました。確認済みです。

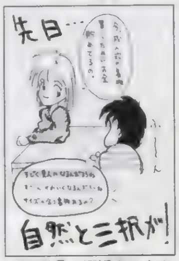
▲愛知県　碧生晴透さん：もっといっとかないと。ガーっと。です。

▲千葉県　秋本一樹さん：「剣心」そろそろマスターアップらしいです。

▲愛知県　カシューさん：11／1絶賛大発売ね！だといいんですけど……。



▲埼玉県　片桐雅矢さん：まあ、でもそんなもんです。明るく行くです。

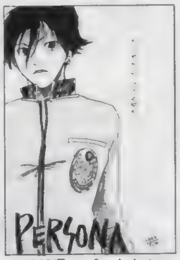


▲群馬県　棚橋クロさん：好感度を上げるにはどうすればいいですかね？

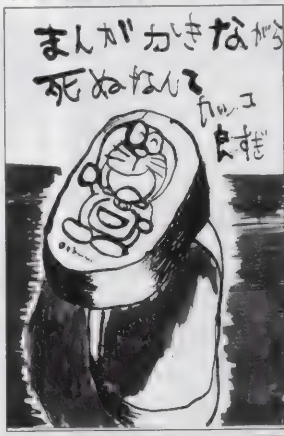
▲宮城県　陽蘭さん：いいヤツですよ。でもカイちゃんが大きくて○。

▲埼玉県　ｔｏｒｉｃｏさん：怒ると怖いですから朝比奈さんは。

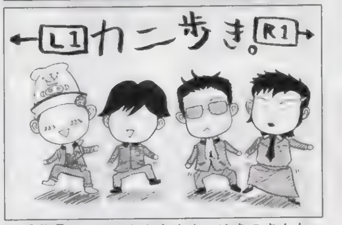
▲滋賀県　こぢうりさん：ええです。ムキュパラピラペヒョペチョピュー。



▲滋賀県　ゴン太さん：あくまでも悪魔でもでもです。戦いましょう。

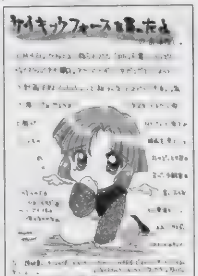


◀山梨県　マクロッチーナイスヒゲさん：死ぬことがカッコイイわけじゃありません。何をしながら死んだかが、だからそして生き様が、カッコイイわけです。ご冥福を。涙が出ます。



▲千葉県　オーラちからさん：ゆきのさんも一緒に歩いてるのはトホホ。だってあれ、かなり速いですよね。欽チャン走りだったり……。

▲東京都　ＲＯＢＡさん：似せてうれしい人激増中。かわいいからいいでしょう。

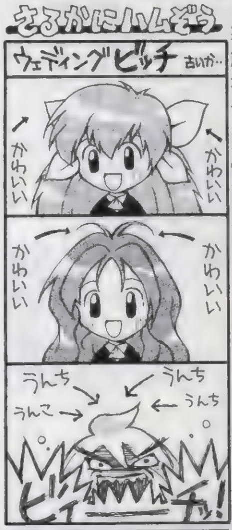

▲東京都　清和日和子さん：泣けますよね。何もそこまでな可哀想ＥＤ。

▲埼玉県　ＴＥＲＡさん：殺せ殺せー！　って声高に叫んでそうです。

▲東京都　ヘルカオスさん：そんなものです。人はみな何かを求めてるワケで。

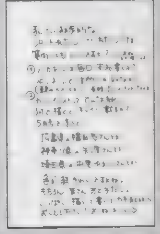
さるかにハムぞう

まんが／凪上旬（「さるかに」がっちり食い込んでます。ハイレグ。なにも創作らなくても……）



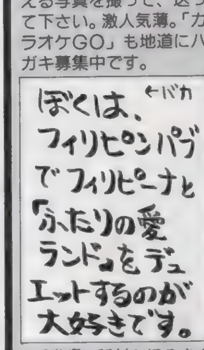
ゲームライター講座大開催チュー！　鼠

「ＤＰＳじゃ今、ライター募集してないじゃん」山形県 流しこうじさん：……イテテ。その通りです。でもそのうち再開するからなぁ……そのための講座なのでした。


◀東京都　星宿さん：①書いて下さい。ハンコでも可。②色々です。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気薄。「プリクラＱ」プリクラで笑える写真を撮って、送って下さい。激人気薄。「カラオケＧＯ」も地道にハガキ募集中です。

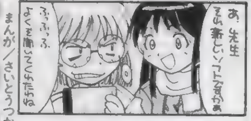


▲千葉県　稲村かほるさん：ＯＫです！　ＧＯＧＯ！

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

奴隷の王 Doreinodo

ＤＰＳどでは住所不明者の探索を６月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく（５カ月も過ぎているっていうじゃないですか。ガーン）発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが‥‥現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いて下さいねぇん。



全然ちゃうけど ワンダープロジェクト２もしいなあ…

まんが／さいとうかさ（梅図顔はムズかしいですし……）・イラスト／ＮＤＯ

ランキング発表

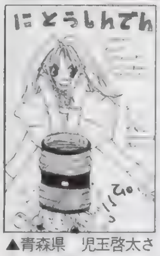
265：祥人
245：ＴＥＲＡ
220：矢渡
215：楠本由貴恵
210：雨宮五月
200：ごぢうり
175：２８８
165：小泉英夫
165：貞雅
165：まいまい
155：りるひな
150：一郎あきら
150：湖山たみ
140：多奈竜
135：唯津美影
120：佳月ひろ
120：ジョリ谷ピンタ
115：小栗徹也初号機
115：ちゃたろう
110：伊藤勇太
110：稲村かほる
110：近江せにょ
110：乃亜

●105：伊藤深海、貴沙羅ゆう、幻夕貴、●100：安倍茂樹、のぶすけ、●95：まみこ、碧奇魂、●90：おさＰ、鳥、咲羅、●85：青い優、柏田秀紀、木村吉伸、児玉啓太、しまづやひち、田中将司、ＤＤＴ、にゃんにゃんとやら、ヘルカオス、●80：市藤にたか、オーラちから、椎名奈々、つくば山、中重仁里、ＨＡＬ１０００、夜野小太郎、よしかづ、●75：ＡＫＩＲＡ・Ａ、Ｍ－ＭＡＳＴＥＲ－ＺＸ、寿花丸、ズバットＰＳ、高丸じえ、月子、ＴＯＭＹ、成瀬祥雄、幡田忍、ベンジャミン、桃亀イリヒ、八代、よしかーひろみ、●70：苦紗美丸、毛の霊、司暮とも、ソウル００９、288Ⅱ（嫌）、猫田・Ｗ

◀東京都　京×庵後援会会長さん：アクセス速くなるといいですよねぇ。

◀埼玉県　眠るカバさん：ファンタジー20％なクーン。かわいげ。

◀神奈川県　矢渡さん：戦闘大迫力ですよねぇ。はたしてそのデキは？

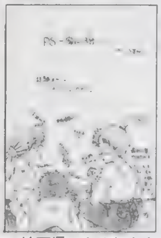


▲青森県　児玉啓太さん：着せ替えが無いのは納得いかないような。

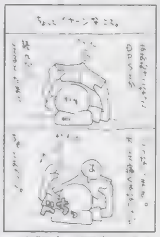
▲神奈川県　矢渡さん：登場人物多くなりすぎてますし……。

▲滋賀県　ごぢうりさん：ただし、女子のみの裏書きがステキです。

▲東京都　祥人さん：自分がテンセンニャンニャンでも可能ですね



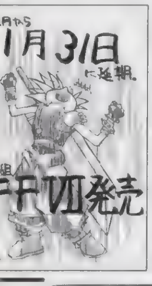
▲埼玉県　あゆむさん：ケーブルで対戦もカンタンでいいですね。



▲大阪府　雨宮五月さん：かなりイヤーンですよね。仰向け。

▲神奈川県　山葉せろさん：それもまたペルソナだったりして。

▲秋田県　まいまいさん：お話もなかなかで買いなのです。



◀京都府　狐龍ソウキさん：そしてクラウドはスーパーサイヤ人3に。オラ。

◀愛知県　愁様命さん：ステキなご学友でございます。GOGO！

◀北海道　ベンジャミンさん：移植に期待な「虹色町」。早く～んなのです。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは11月８日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローディン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。お互いに弱い部分を見せあったせいか、前よりも解り合えたような気がしている２人だったが…。目の前にはついに巨大なロートバランの塔がそびえ立つ。そこに隠されている、「森の民の秘密を消しさる」塔に近づいた２人。うかつなを会話から、周りを騎士に囲まれてしまう。

「ダメ間に合わないわ」

「永劫たるラシェントの業火よ！　そしてアルカディアの丘を斬る風よ！　我は望むモノ、いでよその力で望まれるままに！」

ローディンに騎士が襲いかかった！　瞬間、呪文を切り替える。呪文詠唱中の中断なんて…本当なら精神崩壊さえ覚悟しなければできないハズだが、今のボクにはごく自然にそれが可能らしい……。

フォッッ！

ボクラの周りに眼鏡のない炎の渦がわき起こる！

ジィイイイイイ――

そう、それは……予想しなければいけなかったのかもしれない。炎に巻かれた騎士たちは…あっと言う間に、まるで蒸発するかのように燃え、崩れた！

ボクの知っているファイアーストームは、騎士がきちんとした装備さえしていれば、防御できない炎じゃなかった。こんな、必殺の炎では……。

「驚いてる場合じゃないわよ。戦闘中なんだから」

「あ、ああ」

半径10m以内にいた騎士たちは剣でさえ変形する高熱に跡形もなく消え去った。それはまるで転移魔法で跳ばしてしまったかの様だった。残りのヤツラもさすがに、なかなか近づいてこない。

「ひ、怯むな！　囲め！」

ヤツラが再び包囲陣を作りだそうと動き出した瞬間、ボクらは姿を隠した。

北海道　いりひはいりひさん

◀秋田県　市藤にたかさん：なんだか鎧が強そうなのでした。

ハードの神様の犬

チャリンコを盗まれました。この業界に入って７年になりますが、これで３台目です。しかし、最初と２台目が盗まれた日は、必ず（う）が休んでました。う～ん、怪しい。で、いくらで売れました？　…って、そうじゃないだろ。（犬）

「今日の私はあなたのために…」。このセリフにもうメロメロです。なんか、耳から脳ミソが出てきちゃうくらいトロトロ状態。裸で昇天ってカンジ。たぶん、「サクラ大戦」ってサターンのソフトの中で、いちばん稼働時間の長いソフトじゃないかなぁ。オレにとってはね。すみれちゃんとラブラブになるのは苦労するけど、制覇する山は険しいほど燃えるってモンです。ちなみに↓の（さ）はアイリスしか眼中にないらしく、アイリスが出てくる度に「かわいい～！」とほざきます。やれやれ。ジャンポール（アイリスが抱いているクマの縫いぐるみ）が本体とも知らず……。え？　違う？　あっ！そうなんですか？　失敬（（さ）がにらんでる）。ちなみに、編集のロボくんはマリアに魂を奪われているらしく、「これからはロシアだ」とか、よくわからんことを呟いているとか。オレが「あのロケットの中身はドングリだよ」と言うと、リアクションが楽しいので、よくからかっています。なんかゲームソフトの話題でこんなにスペース割いたのは初めてだな。さて、そろそろハードネタいきましょか。

★そろそろNEWなPSを★

ポリゴンに強いと言われ続けてきたＰＳも、描画するだけならともかく、エフェクト処理を含む特殊演算器がないために、テクスチャを拡大すると画素が粗くなっちゃったり、縮小し過ぎるとゴミみたいに絵が潰れちゃう。なにせ150万/ポリゴン秒（ソニーが言うには）の描画性能があるらしい（笑）ので、もう少し特殊処理に強ければ…と、思うワケです。ただ、新たなＰＳといっても考え方は２通りあって、互換性を重視したＰＳ－マーク２にするのか、互換性を捨てきった完全なニューマシンにするのか…ということ。常識的に考えれば、これだけのソフトタイトルがあるわけだし、以前話したようなパワーアップ（メインとビデオメモリをそれぞれ倍にして、CD-ROMドライブを４～８倍速）というのが妥当な線でしょう。もしソニーが本気なら、互換性を保ちつつ、Ｚバッファやαブレンディングをサポートするぐらいのことはできそうな気がするんですけど、どうなんでしょうねぇ。欲を言えば、遠近補正とバイリニアフィルタリング機能を搭載して、テクスチャのゆがみや画素の拡大、潰れを目立たなくしてほしいものですが、たぶんここまでは無理でしょう。一部では、ＤＶＤ搭載して……なんて話に花が咲いているようですが、実現できるとしたら２～３年以降に出るニューマシンでしょうね。たぶん。しばらくはＤＶＤドライブが高価だし、何がいちばん痛いって、ＤＶＤの板とそれをプレスする機材がバカ高くて、とてもＣＤと同じ価格でソフトが出せないってコトです。そもそもＤＶＤというのは、ＡＶ業界の技術者が規格したものだから、ゲーム機などのコンピュータにとっては、大容量の８倍速ＣＤでしかないワケで、ＣＤの根本的な弱点であるＣＬＶ方式によるシークの遅さは解決されない。あぁ、せめてＣＶＬ規格も盛り込まれていれば……。つづく。

ＰＳ専門誌でここまで堂々とライターが「サクラ大戦」について語れるのは奴隷だけだな（やな自信）（魔）

今はこれだと思うのです

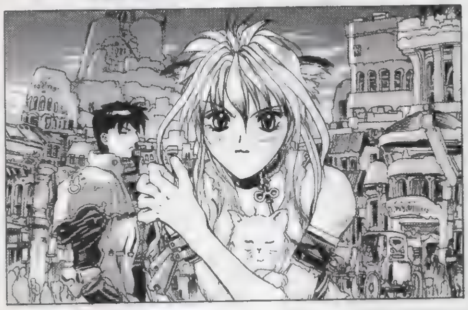
ヒャッホ～♥　岡山県に旅行へ行って“沙美海岸”の砂を持って帰ってきて１人浮かれている（さ）です。なんてったってここ沙美海岸は、「天地無用！」の砂沙美ちゃんの名前の由来であるのです。歴代キャラの中で５本の指に入るほど砂沙美ちゃんが大好きなオイラにとって、これほどのお宝はないのでした。キレイな小瓶を買って大事にしまっておこっと。ちなみに、毎日砂を少しずつ食べているというウワサが流れていますが、ウソですよウソ。そんなもったいないことしません！

さてさて今回は、SS版「バーチャロン」についてです。前号のライデン攻略の続きは、また今度。SS版、非常にがんばってます。「そっくり！」と言ったらウソ（少なくとも、ゲーセンでウン万もプレイしたオイラは）になってしまいますから、“がんばってる”というのが妥当だと思います。マスターをプレイして驚いたのは、それまで来ていたサンプル版の動きがウソのように思えるほどよく動いている。回り込みにジャンプキャンセル、しゃがみ撃ちなど違和感なくプレイできます。パッド操作も細かなテクニック以外は問題なし！

終わり方唐突……でもひょっとしてこれは「唐突だぞ」ってオレに突っ込んでくれっていうギブミーな挑戦？　ねえねえ何？　次号ちゃんとフォローせよ　な？（魔）

「ペルソナ」です。この原稿書きながらもまだ「ペルソナ」です。気に入るペルソナを作るのにハマっちゃってます。魔法継承や合体事故がいいです。（う）がLV??のフールのペルソナを作ってました。偶然の事故らしいのですが、か○くらなんとかっちゅうペルソナが強すぎでうらやましいです。で、私は１度バッドエンドを迎えてしまったのでショックでした。しかも残ってるデータは33時間も前のモノ。みなさん、○いの森に行く前には必ずセーブしましょうね。ちなみに私カジノで49万枚までいきました（自慢？）。（ち）

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントプレゼント！　冒険初心者のみなさん、やっみ？　ねってば！　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

ＨＰ／つよさ／かしこさ／すばやさ／こううん	全部を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはＡ～Ｓ	
条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ＭＶＰは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回募集するクエスト20は大陸北西にあるモーツリア山脈近郊の戦争イベントです。選択する国は３つ。①ランドグラブ共和国：魔力を蓄積可能なラン鉱石の産地。軍は少数とはいえ、魔法系の職につく者が多く、あなどれない。戦力分析Ｂ。②フォーン騎士領：双剣の騎士フォーン家の領国。通常なら戦争などに直接介入しないが、なにやら事情がある様子。一騎当千ながら数ではかなり不利。戦力分析Ｃ。③パダカン王国：今回の戦争の口火を切った新興の専政君主国。奇抜な戦略と電撃戦、皆殺しを得意とする。パガラシュティ２世と名乗る若き王のカリスマ性も軍の強さの秘密。戦力分析Ａ。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されてしまいます。要注意なのねん。

締め切りは次号（34号）発売日の11月８日(消印有効)。あて先は「ＤＰＳど20」だけでＯＫ。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集分は次の次発売の35号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第34号	11月８日発売号	(第31号発表＋第37号分募集)
第35号	11月22日発売号	(第32号発表＋第38号分募集)
第36号	12月13日発売号	(第33号発表＋第39号分募集)

今回のあて先は「DPSど20」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

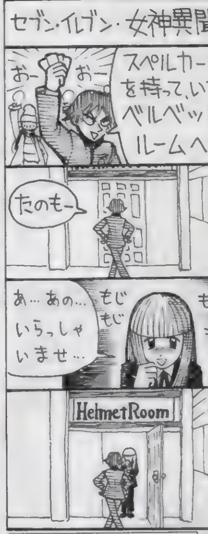
Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは30号募集分の発表

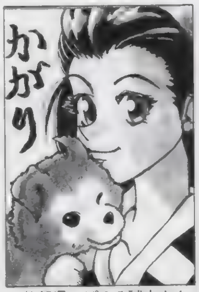
▲栃木県　庵屋さん：メロメロなのですよ。身も心も。だからもう抜けられません。

▲福岡県　蒼月さん：全国の女子高生ファンのみなすぁ～ん、が聞こえてきます。

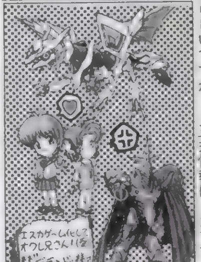


まんが　岐阜県　田中将司（ヘルメットネタはあ・がちですが、たのもーの主人公のポーズかステキすぎです）・イラスト／Ｃ次郎

▲北海道　鈴城芹さん：ブラン。「ルプ」でバイトクビは……ファイトです。

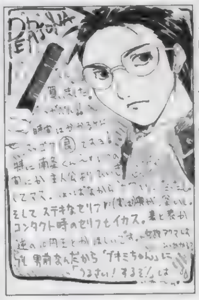


▲佐賀県　ぱるる誠志さん：犬が……カワイスギです。ウチの子は「あいしい」。


◀神奈川県　小栗徹也初号機さん：ＡＶＧらしいですが……正式情報はまだです。

▲千葉県　秋本さん：ＲＰＧですかねぇ、やっぱり。どうなんでしょう？

▲福岡県　きすみさん：幅のあるクリスタルソードが印象的でした。続きは？


◀岡山県　のぶすけさん：うるさい！　するぞはインパクト賞です。

▲秋田県　丸岩小人さん：そこがいや～んでなくて、いい～んなのですね？

▲福岡県　小糖雨さん：マイク持っていってる姿はかなりキテますね。

▲埼玉県　ANNA●Kさん：良い子のみんなに訂正！　「アバランチ」です。わかってると思うけどサブタイトルついてません（爆笑）。

◀福島県　くーまんさん：当然ですね。でも殴りならいいけど、斬られるのはどこでも痛いような……。

◀秋田県　月見里さん：そんなコトしたら戦えなくなってしまうじゃないですか……いや次回作はひょっとしてクマ使い？

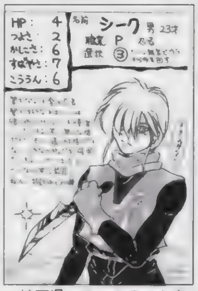
(ち)からの業務連絡です。以前募集した、『ときめき』限定版プレゼントクイズの発表です。応募してくる人数を当てたらＯＫというやつでした。正解は、ずばり40人！　というわけで、正解者はいませんでした。そんなわけで、どうするか思案しましたが、せっかく応募してくれたので何か粗品を差し上げます。わざわざお手紙をくれた、佐藤くんと前川くんと松倉くん、届いた物が気に入らなくても勘弁して下さいね。折を見て何か探しておきます。『ときめき』の限定版は「ノンストップ」のコーナー用のプレゼントに提供しましょう。

Nights of Knights

クエストナンバー17発表
30号募集分

クエスト17はオフェーリア王国の首都、オルベリアでの誘拐事件の解決。豪商アッパダブア家の１人娘を誘拐犯から奪い返しました。犯人の目的はお金ではなく、アッパダブア家の持つ王国とのコネクションを利用したクーデタ計画だったようです。敵の数は多く、かなりきつい戦闘クエストになったようです。交渉時の質問選択は③の「……」無言でウラから手を回す、が無用な戦闘を回避でき、最も効果的でした。

▲神奈川県　矢渡さん：スラッとした女性。しかもカタナ使い。かっこいいです。



▲埼玉県　R・BOMBさん：ギャグ特訓はろくなコトにならないので注意です。

MVP

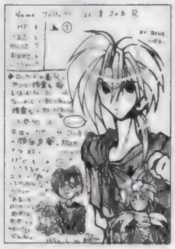
秋田県　葵かずきさん：オカマなんだけど、ちゃんと女の子が好きという困ったチャンなのですね。戦闘の多いクエストだったにも関わらず、あまり表立って戦闘向きでない職業のキャラがＭＶＰでした。狭い館での戦闘だったからかなぁ……。ちなみに糸使いの使う糸で小指結んだ日にゃぁ……落ちますね、確実に。カタギには戻れません。

◀愛知県　碧奇魂さん：ソード使いで気性が穏やかだと……ツライ？

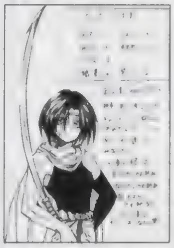
◀東京都　アウーさん：ハクション大魔王です。ガンちゃ～ん。

◀埼玉県　眠るカバさん：精霊ですか……少年でも娘がいたんですね？

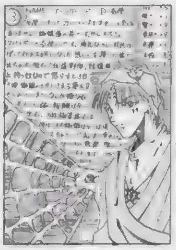
◀鹿児島県　堀木貴弘さん：名前よりも目立つ職業紹介がナイスです。



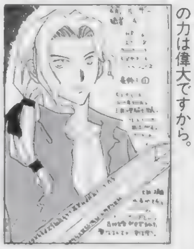
◀神奈川県　有久翼さん：人形が何となく可哀想でステキです。



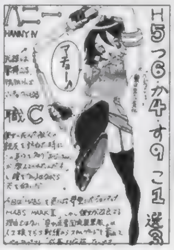
◀北海道　ベンジャミンさん：ＴＲＰＧなどからの流用、多いです（笑）。



◀千葉県　一光さん：ねばっこい糸がコレまたステキ。離さないッ！



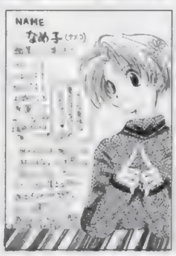
◀青森県　綾野コージさん：ルーンの力は偉大ですから。



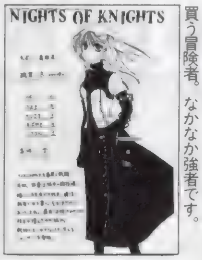
◀千葉県　小泉英夫さん：戦って強くなるのがＲＰＧの醍醐味。

◀愛媛県　ＧＲＵさん：瞳に映る少女はかなり怖いです。マジメに。

◀東京都　伊藤深海さん：股間はどつかんっていうのは……いったい？

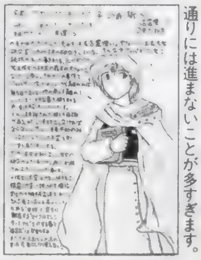


◀新潟県　りるひなさん：強い人と遊ぶのが好きですか……そうですか。

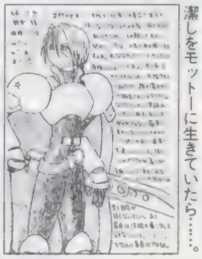


◀北海道　早霧さん：通信販売で米を買う冒険者。なかなか強者です。

◀埼玉県　秋乃統弥さん：約束を守るのは大切なことです。

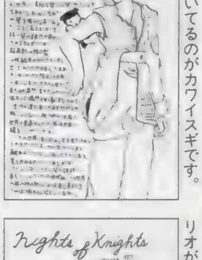


◀富山県　艶山車さん：研究者の思惑通りには進まないことが多すぎます。



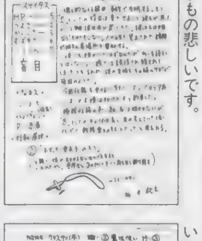
◀大阪府　雨宮五月さん：武人として潔しをモットーに生きていたら……。

◀北海道　ＴＯＭＹさん：乳でかいのは人気の的ですが……最近。



◀富山県　艶山車さん：子犬が腕にしがみついてるのがカワイスギです。

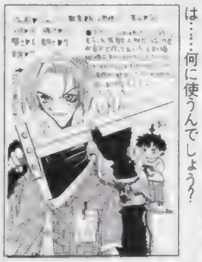
◀神奈川県　勇太伝さん：ロボットを操るのも人形使い。ＯＫです。



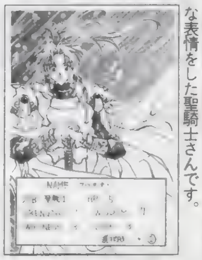
◀広島県　此土さん：娘の形見のロザリオがもの悲しいです。

◀大阪府　伏屋サカツさん：エライ学者さんはエライですから（笑）。

◀山形県　ＲＵＮＳさん：精神力が強いのはなかなかステキです。

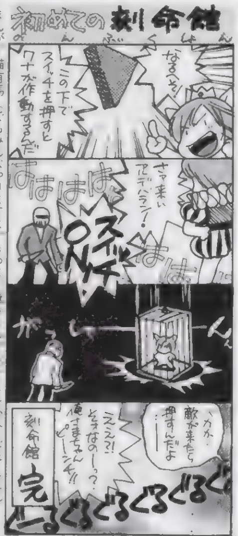


◀大阪府　伏屋サカツさん：お姉さんは……何に使うんでしょう？

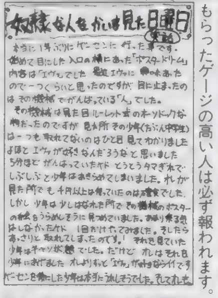


◀愛媛県　海松屋いさぎさん：ステキな表情をした聖騎士さんです。

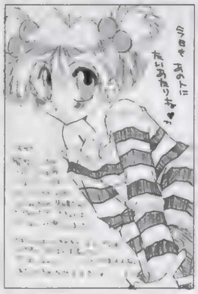
いえましょう。しかもオートガードなので、なおさらです。さて、今回はそのガードをいかにして崩すか？というものをいくつかの例をあげて説明していきましょう。・パターン①：しゃがみ弱・しゃがみ強・スピニングワンキック（強）。それは必ずしも成功するというわけではありませんが、簡単に出せる連続攻撃です。これが当たったら、しゃがみ中（✚キー前＋弱　２段攻撃の一発目をキャンセル）・しゃがみ強・リボンカッターの連続技が入ります。相手がガードするようなら最初のしゃがみ弱の数を増やすなど、いろいろ試してみましょう。・パターン②：しゃがみ弱・（立ち状態で）✚キー前＋強。なれない内は、しゃがみ弱のあとがスティックショットになってしまうなど、少々難しいかもしれません。コツはしゃがみ弱のあと、✚キーから一旦指を離すような感じで出すといいでしょう。これなら失敗も少ないでしょう。（う）（ちょっとオーバーしちゃった。エヘッ）←わざとしてるね、キミは。ね？（魔）



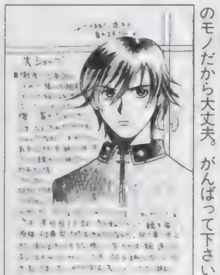
まんが　猫有馬（でもみんなやりますよ　きっと　俺さま[illegible]かペリギューです）



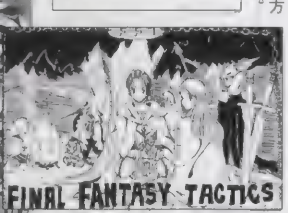
◀神奈川県　ポチさん：大事です。喜んでもらったゲージの高い人は必ず報われます。



◀静岡県　椎名奈々さん：この服はなんか肩がステキなのでウハウハです。



◀長野県　湖山たみさん：貴方の絵は貴方のモノだから大丈夫。がんばって下さい。



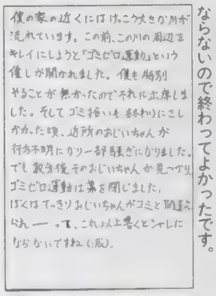
▲京都府　ソウル００９さん：ハガキでなくてもＯＫです。

「ブランディッシュＶＴ」で遊んでいる。過去のシリーズは全部クリアしたし、このゲームでのマウスさばきは自信があったのだが、クォータービューになったせいでどうもやりヅライ。自分の方向が瞬時に判断できず、ボコボコにされてることがよくある。アイテムや武器関係は使いやすくなってるのになぁ。でもグラフィックが私好みになったのは嬉しい。突然キャラデザインが変わった「３」では、まったく肌に合わず、感情移入度０で遊んでたからなぁ。　（ほ）

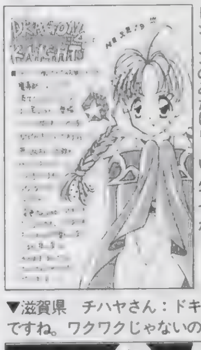
「ペルソナ」やら「サクラ大戦」にウツツを抜かしていたせいか、「あすか」のウデがかなり弱まってしまいました。この間ホヤへと対戦したら、全然勝てずに愕然としました（かなりマジで）。それ以来、ほかのゲームをやるにしても1日30分は「あすか」の特訓をすることにしています。ホヤへは私に圧勝したのをいいことにきっと怠けるでしょうから……1カ月後を見てろよ。しかし、平吉さんは私と同じようにウツツを抜かしていたハズなのに、全然ウデが落ちてないです。きっとズルをしているに違いありません。ヒドイ人です。（う）

まんが／白虎かなめ（彼らは本当にブーイングするから楽しいです）

◀兵庫県　理衣斬さん：ナルシアちゃんプリチーすぎですから。しょうがないです。

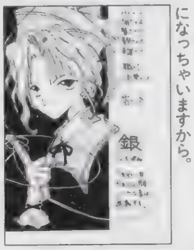


◀愛知県　植田智博さん：かなりシャレにならないので終わってよかったです。



◀愛知県　ゆきのさん：基本的にカットはHシーンのみだけらしいんですが……？

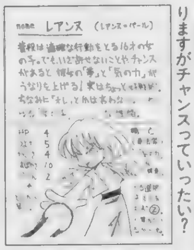
▼滋賀県　チハヤさん：ドキドキですね。ワクワクじゃないのが…。



◀大阪府　砂之介さん：笑いながらの人殺しはちょっと……。危ない人になっちゃいますから。

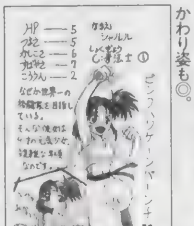
◀宮城県　布袋屋睦さん：あまりに複雑なパロに一同ギャフン(嘘)。出てきたら怖いですよね。

◀青森県　おさPさん：耳で跳ぶんですね。大きな耳で。羽ばたくのは大事な役目ですから。

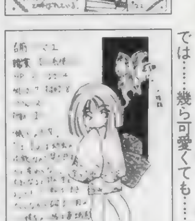


◀京都府　樹塚ともかおさん：唸りをあげますか。許せないことはわかりますがチャンスっていったい？

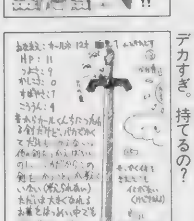
◀大阪府　庭木さん：キノコは……頭の形からなんでしょうか？　ペチャパイ（死語）はヒドイ。



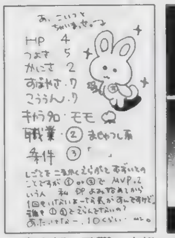
◀愛知県　植田智博さん：必殺技名がステキすぎて、バッチリです。おかわり姿も◎。



◀北海道　遠坂流斗さん：毒まき散らしながら飛ぶのはかなり迷惑なのでは……幾ら可愛くても……。

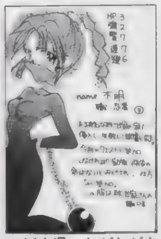


◀広島県　白井俊さん：バカなんて言っちゃ可哀想です。それにしてもデカすぎ。持てるの？



▲東京都　飛騨の市松さん：①と②選ぶ人…すごく少ないんです。

▲東京都　祥人さん：あいからわずハガキ裏の設定が細かすぎです。



▲栃木県　たがたがさん：なんだか不自由そうなのは気のせい？

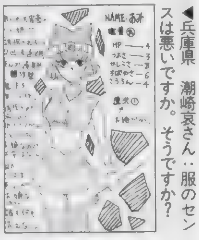
▲北海道　乃亜さん：切り刻むんですか……イタタですねぇ。

▲福井県　平野恭代さん：なりーでニンニンなんでしょうか？

▲兵庫県　I amビューティーさん：オカマナイトっていったい…。

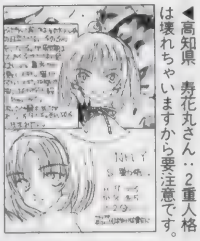
▲北海道　鈴城芹さん：良い子ちゃんはダマされやすくて大変かもデス。

◀兵庫県　潮崎哀さん：服のセンスは悪いですか。そうですか？



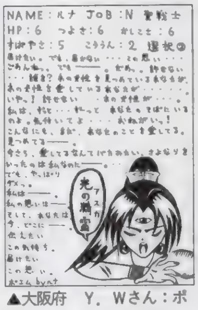
◀岡山県　のぶすけさん：素朴な人が好きですか。うんうんです。

◀高知県　寿花丸さん：2重人格は壊れちゃいますから要注意です。



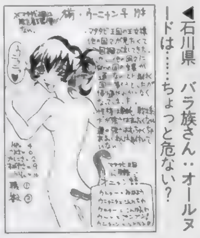
◀埼玉県　TERAさん：魔法のステッキというより……ドカンボ。

◀大阪府　みそみそさん：非常食ですか。おいしいんですかねぇ？



▲大阪府　Y．Wさん：ポエムを唸っているのがなかなかオチャメなのでした。

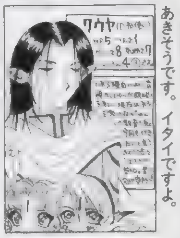
◀石川県　バラ族さん：オールヌードは……ちょっと危ない？



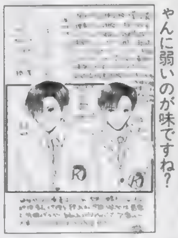
◀大阪府　うららさん：そんな魔獣にやられちゃうのは……。

◀京都府　ソウル009さん：誘拐は増え続けているそうです。

◀神奈川県　ちゃたろうさん：穴あきそうです。イタイですよ。

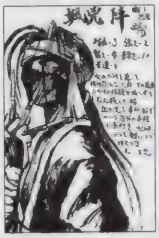


◀滋賀県　ゴン太さん：お祖母ちゃんに弱いのが味ですね？

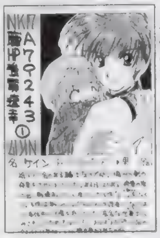


▲長野県　楠本由貴恵さん：リスの格好が可愛くて○です。クレクレって。

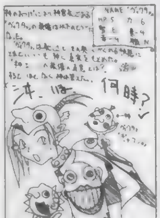
◀東京都　ヘルカオスさん：愕然としたそのあとは……。



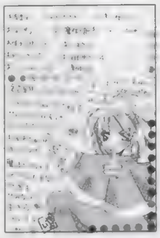
◀東京都　清和日和子さん：小さい子供の大きな傷は超イタイです。



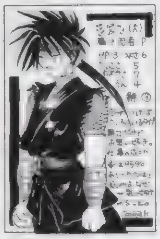
◀広島県　苦紗美丸さん：ちょっと、いやかなりイヤな神です。



◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：ウサ耳をかんじゃダメです。



◀大阪府　篁智也さん：お笑い好きですか。深夜TV見てそうです。



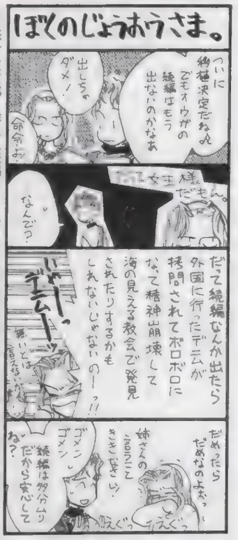
「あすかー20%」読めないだろう久美ちゃん攻略その7：基本戦法編③……のはずなんですけど、何となく前回のネームを読み返していたら、書いていることがちょっと難しそうなので、誠に勝手ながらタイトルを対戦攻略・中級編②とさせていただきます（まったく勝手ですな）。さて、前回は離れている場合の戦法についてでしたね。近づく場合は、自分の飛び道具をバリア代わりに使う、という話です。ただし、飛鳥や忍といった飛び道具が実体系じゃないキャラ（「ストII」で言うところの波動拳みたいなもの）に対してはあまりたようしない方がいいでしょう（実体系の飛び道具とそうでないモノは相殺しないからです）。●相手のガードを崩す……このゲームでは必殺技でケズリ勝ちというのはありません（ケズリで勝負が付かないだけで、体力のある通常の状態では必殺技でケズレる）。つまりガードが完璧ならかなりの強敵と

次回は第31号の結果発表！

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は1枚！　数字は5631でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字は1枚だけ。当たった人、ラッキーでした。ラッキー4で掲載されたハガキがどれかは明かしません……偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてOKです。

奴隷のイエ Doreinodo

「ペルソナ」の合い間を見て始めた「サクラ大戦」ですが、なかなかオモシロイのでいいです。あかほりライクな芸コマな演出が、ゲームにぴったりだった訳ですね。セガの発表によると1週間で50万本を販売したそうで、ギャルゲーとしては『ときめき』以来の大ヒット。この路線でのギャルゲーを、ほかのメーカーさんも狙ってみると吉なのではないでしょうか。よいギャルゲーの典型例として参考にする価値は十分以上にあるでしょう。とくにAVGを作るのであればね。人気声優がしゃべってりゃいいってもんじゃないんですから。　(ち)



まんが/東京都　祥人（続編は……やりたいようなやりたくないような……何より姉さんワガママですし）

GMCD News

今回紹介するCDの中で、要チェック作品は「ストZERO2～」と「Ogre～」の2つ。「ストZERO2～」の方は、さくらを中心に繰り広げられるスリリングな学園ドラマなのだ。また、久川綾をはじめとした豪華声優陣の演技も聴きごたえ十分だぞ。「Ogre～」の方は、『伝説の～』と『タクティクス～』のBGMを交響曲にアレンジしたスケールの大きい作品。聞きごたえバッチリ。

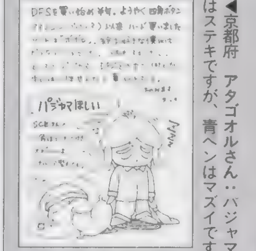
現在発売中
・「ストリートファイターZERO2外伝Part2～さくら、もっとも危ない文化祭～」¥2,800（税込）
ビクターエンタテインメント
・「夢の恋人／永島由子」¥1,000（税込）ポリグラム
・「ラジオドラマ メルティランサー#4」
¥2,800（税込）ポリグラム
・「Ogre～Grand Repeat～」¥3,000（税込）データム・ポリスター　10月28日発売
・「多重人格／緒方恵美」¥3,000（税込）ポリグラム
11月1日発売
・「月刊ときめきメモリアルNo.4」¥2,200（税込）
キング
・「POLICENAUTS F/N」¥3,000（税込）キング
・「CDドラマ 英雄伝説Ⅳ 第1章」¥3,000（税込）キング

▶ケ[illegible]トは[illegible]のフィギュアだ。

◀アレンジは、作曲家の篠崎正嗣氏[illegible]いる。

ゲームソフト激論座談会

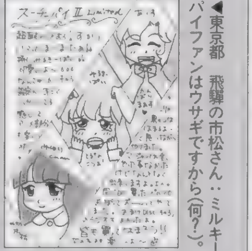
「最近ゲームがたくさんあるのでウキウキです。特にPSはいいですねぇ。ソレはさておき、こうして発売タイトルが増えてくると、「クソゲー」が多くなって困るみたいな意見が出てきますが、その辺どう思います? オレは別にクソゲー増えてもつかまされなければOKなので、たくさんソフトが発売されればいいなぁと思います」岐阜県　長柄安智さん：
魔：はーい。座談会です。う～んクソゲーですか。これはまあ、ある程度しょうがないんじゃないかなぁ? 今号の岩崎さんのコラム（P132）にもあるけど、売れたハードの宿命だよね。
う：変なゲーム多いしね。
ち：ゲームって言うのは外見が一緒で内容を判別するのが難しい商品だから、消費者は賢くならないといけないわけですな。
魔：クソゲーをつかまされないだけの知識を身につけようって感じかなぁ?
ほ：だからといって安定感のある大作だけ買っていてもつまらないと思うが。
魔：そういうときのための雑誌でしょ。DPSにはそういうノウハウが詰まっているハズだし。一番わかりやすいのは、奴隷に書い⬇



◀京都府　アタゴオルさん：パジャマはステキですが、青ヘンはマズイです。

てある読者様からのお薦めかな。
う：確実にウソじゃない。
ち：万人向けじゃないらしいけどオレは好きかもしれないっていう、趣味なソフトを探し当てられるように常に嗅覚を鍛えておきましょ。
「ギャルゲーって不思議ですよね。好みの声優さんがただしゃべってればいいってワケじゃないですよね。最近某ゲームを買ってそう思ってます。それこそ『ときめき』の様に最初グラフィックが大嫌いだった（だって下手じゃないですか）にも関わらず、バッチリはまってしまったソフトもありますし。う～ん奥が深すぎ」鹿児島県　仲安チュンキーさん：
ち：まあ、ギャルゲーに関わらず、今ゲームは作るの難しいですよ。
魔：そうだねぇ……1人では決して全ての作業が出来ないくらい高度な作品を求められる世の中になっちゃったもんねぇ……。
う：例えプログラムとグラフィックとサウンドが作れても、その人が男なら「しゃべるギャルゲー」は絶対作れない。
ほ：トホホですな。
魔：その分、しっくりいったときはとんでもない感動が味わえるから良し。それに名作が1カ月に20本も出たらありがたくないし。⬇

「『女神異聞録ペルソナ』なんだか長すぎです。仕事帰ってきて3時間遊んでセーブして寝るっていう勤め人な遊び方ができません。1回ダンジョン入ると次のセーブまでが遠すぎます。おもしろそうなだけに超悔しいです。全滅することもよくあるし。何とかしてくださいよ」茨城県　風俗ズズーリタさん：
魔：どうにもなりませんなぁ……オレも6時間プレイしてあっさりゲームオーバーってのが2回、5時間が1回あります。レベルアップ作業してると特にあるよね。とりあえず魅力も多いけど、苦労も多いよね、『メガペル』。
う：通常の勤め人にはツライかもねぇ。1日2～3時間しかプレイできないのがキツイ。
ほ：そういうときはSFCの「ウィズ外伝Ⅳ」がお薦めです。同じく3Dだし（笑）。
ち：「サクラ大戦」も1話は短いので区切りよくてお薦め。
う：『ペルソナ』土日、平日は違うゲームを進めるってのはどうでしょ? 社会人だから他のソフトを購入する財力もあるだろうし。
「好きなソフトは何度もやり直しちゃう性格な私ですが、『スーチーパイⅡ』はもう……ほとんど⬇



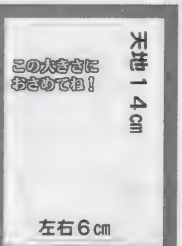
◀東京都　飛騨の市松さん：ミルキーパイファンはウサギですから（何?）。

毎日立ち上がってます。本当の麻雀ってできないんですけど、楽しいです。ギャルゲーも初体験。次は『ときめき』に挑戦?」千葉県　広野みくりさん：
魔：いい展開です。今後の崩れ方が楽しみです。
う：速いからなぁ……落ちるのは（笑）。それこそ、ほやへなんて何年か前までは「ウィズ」や「ウルティマ」「ネットハック」なんていう超硬派ゲームばかりやってた、ただのバカだったのに……。
魔：ソレがいつの間にか、キミの魂の双子、良きライバル。
う：双子はよせ。
ほ：ひとえに環境のおかげですな。
「なんだかスゴイ昔に投稿したらしいハガキが掲載されていることがありますが、奴隷って締め切りとかあるんでしょうか? 3号前から買い始めたのでその辺がわからないです」静岡県キッチさん：
魔：特に締め切りはありません。古いハガキが掲載されるのは、毎回未採用のハガキを見返しているからです。つまり奴隷にボツはありません。未採用が増えていくだけです。だから最近ハガキを選ぶだけで3日かかってしまうので注意が必要です。
ほ：墓穴掘ってますな。←-8542点

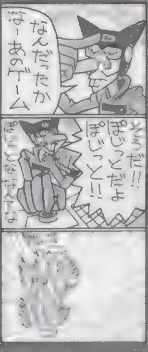
お笑い4コマ道場

マンガですかね。やっぱり。マンガ。そして4コマです。とにかく送っておくと、いつ採用されるかわからなくてドッキドキ。たまに大量掲載もあるから気を付けてね! GOGOなのだ!　(魔)

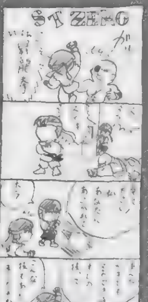
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中! 例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント! ひらめいたら即描く! それがチャンスへの近道かも（ホントですか?）!



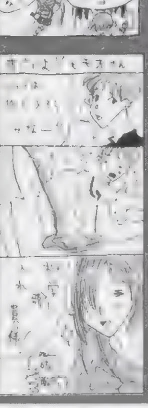
◀福岡県　蒼月さん：サバ[illegible]ドくさいのもヒ[illegible]ときめき屋って何を売ってるんでしょう?



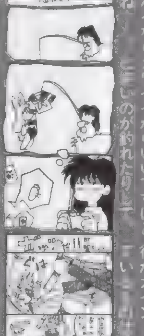
◀[illegible]カッコヨスギです。しかし、さすが永遠の少年。全国2億人の女子高生に好かれるだけあります。



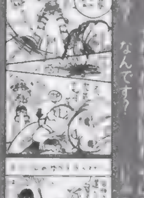
◀[illegible]その通り!……ブルマはいた女子高生にもできる格[illegible]ダイエットに最適?



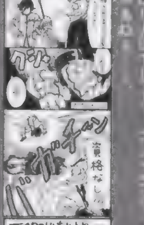
◀[illegible]ジョーってたらしてるの[illegible]は濃硫酸? 濃塩酸? でも紐緒さんの登場の仕[illegible]いモノが[illegible]



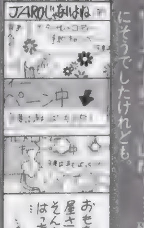
◀岩手県　伊藤勇太さん：ミルキーパイならカワイイからいいですけど[illegible]のが釣れたり[illegible]ね。



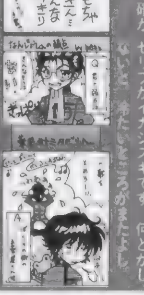
◀大阪府　寛智也さん：なぜやられ役がカイン? [illegible]なんです?



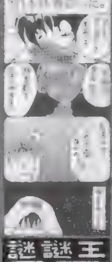
◀神奈川県　多奈竜さん：マナーは[illegible]にそうでしたけれども。



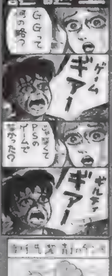
◀神奈川県　兎月ゆきさん：「ヴィ[illegible]……確か[illegible]



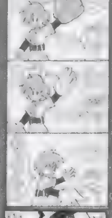
◀千葉県　秋本一樹さん：カエルのセリフがイカシスギです。何とかし[illegible]



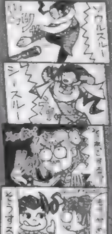
◀東京都　佳月ひろさん：布団に潜るとなんだかドキドキしますよね。[illegible]できてステキです。

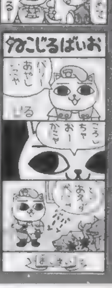


◀岐阜県　田中将司さん：いつ出るんでしょう? 編集部でも結構謎に[illegible]



◀岐阜県　田中将司さん：[illegible]どこに入れてるんでしょう? 背中[illegible]きます。ペコちゃん顔は何[illegible]





◀[illegible]あまりなのでネコ対犬はどっちが強[illegible]かなあなんて考えたりしました[illegible]

み中攻撃→✚キー前入れ強攻撃とつなげればほぼ完成。最初の一撃がガードされても✚キー入れ強攻撃に反応して立ちガードに切り替えることはかなり難しいし、もし最初の一撃が入れば最後まで連続技になってくれるんです。もちろんその後はダッシュ強攻撃で追い打ち。で、相手が受け身を失敗するようなら、しゃがみ強攻撃までつながります。ただ、慣れない内は、✚キー入れ強攻撃を出したときに大リーグソフトボールに化けることも多いことと思います。その場合は、しゃがみ中攻撃を立ち中攻撃に切り替えてもOK。これも連続技になります。ま、若干✚キー入れ強攻撃に反応されやすくなると言う欠点もあるんですけどね。だから、できれば前者の連続技に慣れることをオススメします。もっとも、コレばっかりだしてるとさすがに読まれてもくるだろうから、ある程度他の攻撃も混ぜたいところだけど。　(平)

奴隷のイエ Doreinodo

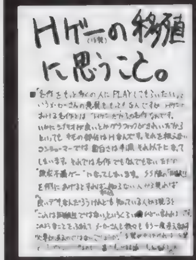
「ペルソナ」です。いやもう楽しいのなんのって。久しぶりにRPGにハマりました。おかげで、あちこちの友人知人に勧めまくっています。いいですね、自信を持って他人に勧められるゲームって。ここしばらく無かったからなぁ。さて、自慢するわけではないですが、合体事故でしか造ることのできないペルソナを2体も造ってしまいました。いいでしょう（自慢してるじゃん）。かなり便利なペルソナなので、チャレンジしてみましょう（ランダムなので運しだいです）。さて、もう1体にチャレンジするか。　(う)

しぶとく続く「あすか120%」清子ちゃん攻略その5：「ペルソナ」に「さくら大戦」、「エターナルメロディ」、最近、編集部内ではこの辺の方々がかなりイイ勢いで活躍中です。おかげで「あすか」熱が冷め気味……。だったハズなのですが、もろもろの理由で(特に俺)再び担当キャラの分析が開始されました。「　」には絶対に負けたくない！」って気持ちあるでしょ？　要するにそれなんですな(それにしてもあなた熱すぎ・魔)」というわけで、DPS31号でやった✚キー前入れ強攻撃による起き攻めの、さらに有効な使い方を紹介しましょう。いえ別に、こないだやった手段が通用する相手なら、無理に難しいコトする必要はないんですけどね。今回紹介するヤツの方が汎用性に富んでるんで。では行きましょう。まず相手を転ばせたら、しゃがみ弱攻撃を重ねます。これはヒットしてもガードされてもイイんです。その後しゃがが

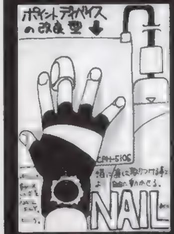
PS拡張計画

年末商戦を控えてPSやSSかまたそろ値下げをしそうな雰囲気。この本が出る頃には何かしらが明らかになっているのかも？（ち）

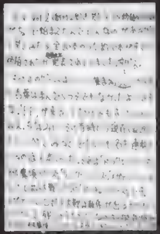
電撃王などでも報じられておりましたが、松下のM2の実機の概要が見えてきました。実際、PSやSSに比べても魅力的なスペックです。ただ、先代の3DOも発表時は魅力的に見えた……んですがね。スペック的にはPSやSSのまさに倍ってかんじですが、PS、SSの後継機が見えたときにまた陳腐化してなければよいのですが……。実際、DVD-ROMドライブを搭載しない(現在のところ)のが致命的にならんとも限りません。時期的に言って他機種は標準搭載してくるでしょうし。ドライブだけなら4倍速のCDと大差ないコストになると言われてるらしいですからねえ。



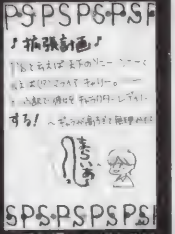
◀秋田県　月見里さん：正論です。でもアレンジバリバリなら……。



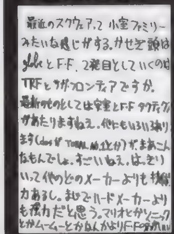
▲千葉県　小泉英夫さん：あまりに実現可能っぽいのが○です。



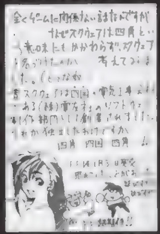
▲岩手県　三島金八さん：スクウェア参入は絶対×でしたし。



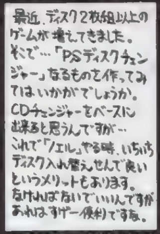
▲愛知県　ちびまるけさん：キャラクターにしてゲーム出しますか？



▲岩手県　三島金八さん：う〜ん、どうなんでしょうねぇ(笑)。



▲長崎県　天魔波旬さん：延びすぎですから……ガマンするしか……。



▲千葉県　稲村かほるさん：高くなりそうです。でも欲しいですよ。

他機種のことも話したい

前回、うまいこと平吉さんに押しつけたと思ったら、今回は私だそうです。ちぇっ。そういえば『FFⅦ』の発売が来年の1月に延びてしまいました。今年の年末はどうしましょう……。(う)

N64　「ウエーブレース」以降、話題がありませんでしたがついに11月に「ワンダープロジェクトJ2」が発売になります。私は本体も持っていないのに、つい予約をしてしまいました。同じ月にあの「マリオカート64」も発売されそうだし、ここらへんがN64の買い時なのかも。年末になるとまた値段が上がるだろうし……。う〜ん悩みますなぁ。

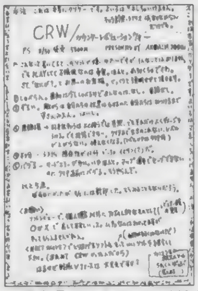
SS　「ペルソナ」三昧ですっかり「サクラ大戦」を遊ぶのを忘れていました。さて、このあとは「ラングⅢ」をプレイしましょう。そういえば「バーチャロン」の発売が11月29日に決定したそうです。あの専用スティックも¥6,800だそうだし、ファンだった人はセットで買いましょう。ちなみに私はパッドの操作に慣れました。いいデキですよ。ホント。

アーケード　そろそろAMショーで出展されていたゲームを、街のゲーセンで見かけるようになりましたね。噂の「バーチャ3」ですが、「2」ほどの熱狂ぶりを感じられないのは私だけでしょうか？　個人的にはナムコの「ダンシングアイ」がオススメです。うきっ。

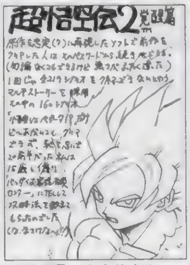
ネオジオ　「わくわく7」が11月29日ぐらいからゲーセンでプレイできるようになるでしょう（なんか天気予報みたいだ）。「サムライ」の新作も10月末にはお目見えする予定です。家庭用は11月末とか。SNKの発売スケジュールは本当に早いです。次は「餓狼」？

クソゲーマー万才

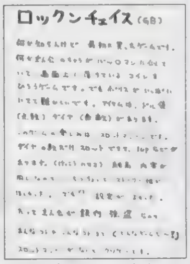
このコーナーで語るのもなんですが、『ペルソナ』に大ハマりです。やっとクリアしたと思ったら、さっそく2回目のプレイに突入です。他人と同じプレイを嫌う私としては、当然2回目もみんなと違う遊び方をしようと思います。SSの『サクラ』もやらずに…。（う）



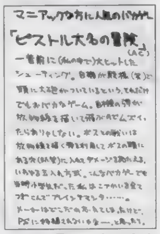
▲広島県　此土さん：バグはどうにかして欲しかったですよねぇ。



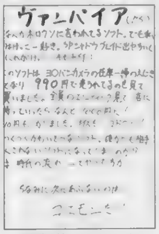
▲千葉県　小泉英夫さん：コーナー名をクソ万才と略すのはちょっと……。



▲大阪府　Y．Wさん：GBですからねぇ……ACTはちょっと……。

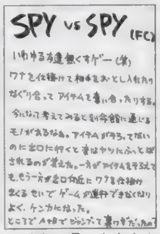


▲埼玉県　そうほうさん：ナムコさんです。ミュージアム？

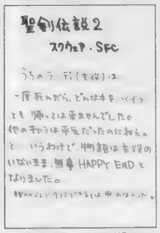


▲北海道　チェイサーさん：次の予想がなかなか的確そうで(笑)。

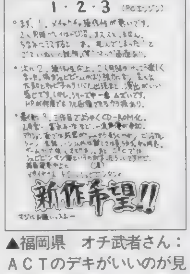
▲神奈川県　多奈竜さん：これまたミュージアム行きなステキなAVGです。



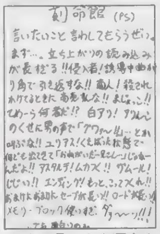
▲神奈川県　多奈竜さん：対戦ゲームとしてはなかなか熱いです。



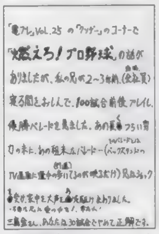
▲東京都　白石朔さん：このゲームもバグが多いので有名です。



▲福岡県　オチ武者さん：ACTのデキがいいのが見たいです。ね？



▲埼玉県　火出運竜さん：面白いんですよね。エスパー狩りとか。

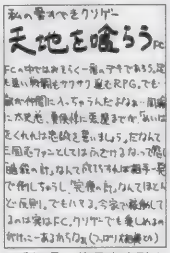


▲京都府　ひろぷぅさん：やるね兄さん！ステキです。

さて、前回はひとりごとで終わってしまったので、今回はマジメにおハガキを……。

「PSの『アドヴァンストV.G.』を買ってプレイしました。いや、別にクソゲーというわけではありませんが、格闘ゲームとして見るとちょっと辛いモノが。でもキャラクターの女の子たちはカワイイかったので、ソンをしたとは思ってません。本当に。でも…。」東京都　常盤宗載さん：

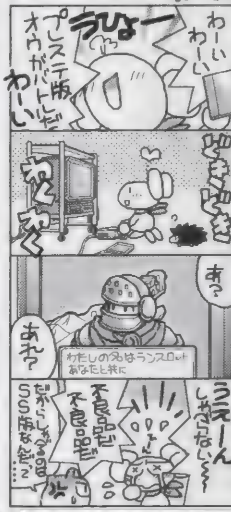
あれは格闘ゲームではなく、ギャルゲーだと思えばきっと救われます。私は満足です。今後発売予定のSS版も買うでしょう。きっと。ところで、OVAの『V.G.』はゲームと声優が違うらしい。綾子さんの声が……。でも優香が三石さんなのでOK！



▲愛知県　龍骨車泉融さん：ムチャなウラワザもありましたしねぇ。

まっぴーです（先生がタイトルし忘れたよーなので担当が代わりに書きました）

まんが／宮須弥（しゃべらないんです…ねっ　教えて…電話で、何度もね　笑）



脳ミソはみ出てドーンな スバラシイ情報をあなたに！

●「サミー」と「ゆり」がユニットを組んだ？

さる8月24日、渋谷で"W's(ウィズ)"という女性ヴォーカル2人が中心な5人組のライブが行われた。そして、その女性2人が「プリティサミー」の「サミー」役、横山智佐さんと「ウエピー」の「ゆり」役、野上ゆかなさんであることが判明したのだ。その他のメンバーも、業界では有名な人たちばかりで、今後の活動に期待しよう。現在発売中

・「Dance Revolution」¥1,000(税込)日本コロムビア11月1日発売

・「WITH」¥3,000(税込)日本コロムビア

●麻宮騎亜&キクチミチタカ原画展が大阪で開催

人気漫画家の麻宮騎亜氏の漫画家10周年を記念した原画展「DIGITAL to ANALOG」が大阪で開催されるぞ。期間中は、原画展記念特製オリジナルグッズも販売されるので、興味のある人はぜひ行ってみよう。

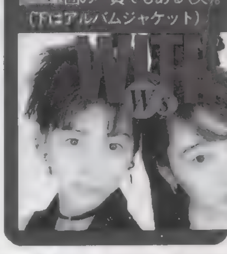
◎開催日：11月1日(金)〜4日(月)

/時間：朝10時〜夜8時/会場：大阪アニメイト阿倍野ベルタ店（大阪府阿倍野区阿倍野筋3-10-1-B100）

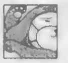
/問い合わせ：06-643-5818

/入場料：無料

▼ちなみに横山智佐さんは帝[illegible]団の一員でもある(笑)。(下はアルバムジャケット)



■魔王29才くん：イカス爆裂バカライターのバカくん。職業ムダ使い。さすがの消費バカも今回はローンで弱。



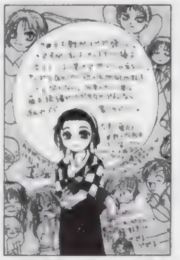
■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。今回から「ブリメ」で本格的に始動！

■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。「ヨッシーのパネポン」に大憤慨中。

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。だから敵を作るようなコトばかりしないようにね。

まんが／TOM（ステキなお休みをプレゼントしたいです。ね？）・イラスト　岩崎さとみ

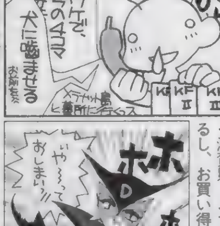
▲三重県　288さん：楽しいですよ。なんか地味に見えますが……。



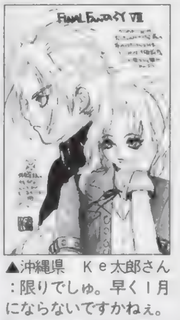
▲茨城県　猫太・Wさん：楽しいですよ。「サクラ」って薦めてどーする。

▲福岡県　ときめもらーさん：いやですね。かなりいやですね。ね。

▲大阪府　みそみそさん：ゆきのさんの水着がステキなのです。



◀滋賀県　ごぢうりさん：爆発シーンもあるし、お買い得です。歌入りなら……。

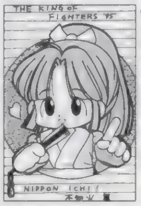


▲沖縄県　Ke太郎さん：限りでしゅ。早く1月にならないですかねぇ。

▲埼玉県　TERAさん：みたいなものって……いったい……？

▲京都府　ソウル009さん：でもこの二人のかけ声は超間抜けなような。

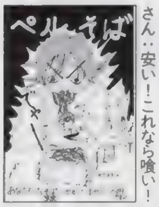
▲岡山県　のぶすけさん：「メガペル」やると声が欲しくなります。



◀東京都　大宮ゆうさん：可愛い舞ちゃんです。

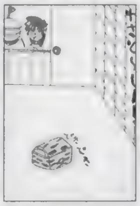
◀千葉県　あおやぎのえるさん：かわいいから許しましょ。

◀愛媛県　tkeさん：びっくりですよね。確かに。



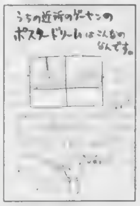
◀静岡県　シロプエ・サイカさん：安い！これなら喰い！

▲京都府　月子さん：なぜでしょうねぇ？　みんな疑問に思っていますが、まあよしとしてるです。

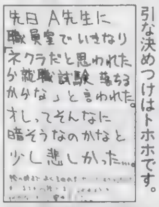


◀宮崎県　柏田タロウさん：まさにワナ。襲いかかります。

◀東京都　ちょうかっぺさん：作りそうです。



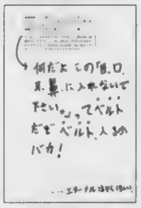
◀千葉県　オーラちからさん：選べるのはステキですよ。



◀秋田県　葵かずきさん：強引な決めつけはトホホです。

◀東京都　まりもりさん：ツライですよね。バイトないし。

◀埼玉県　TERAさん：違いすぎです。でもOK。



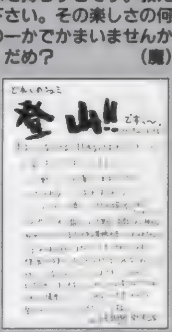
◀山口県　カミカゼヤローさん：ベルトは入れないです。

◀愛媛県　むにゃんさん：それは誰もが思うことです。

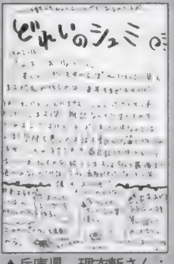
奴隷の趣味

趣味はなんてステキなんでしょう？　それにしてもみんな変な、いや素晴らしい趣味を持ちすぎです。教えて下さい。その楽しさの何分の一かでかまいませんから。だめ？　（魔）

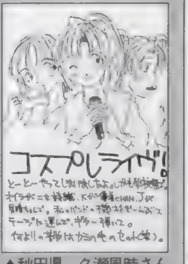
▲宮城県　スキスキさん：ロ◯コン……かもしれませんがOKです。



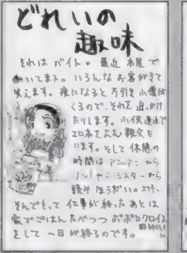
▲愛知県　愛知県民NO.1さん：外で御飯はおいしいですしね。



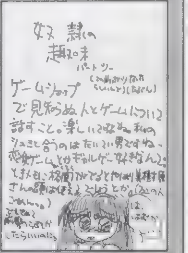
▲兵庫県　理衣斬さん：ちょっと怖いけど食べられなくは……。



▲秋田県　久瀬風時さん：練習よりもセット。大事なコトです。



▲宮城県　陽闇さん：DPSをよろしくお願いします。目立たせて下さい。



▲香川県　YUME☆さん：同じ趣味の者同士だと話弾みますし。

「さすらうのが好きです。意味もなく、ふらっと。こんなのって多分、若いウチだけだろうなあと、調子にのってます。働いて、電車に乗って、働いて（住み込みのバイトって結構あるんですよ）……を繰り返して地元大阪から、いつの間にか秋田まで来てしまいました（PSは持ち歩いてます・笑）。だから現在は秋田在住です。このまま北海道をまわって、最後には沖縄まで行けたらなぁ……3年くらいかかるかな？　あ、でもDPSが買えない街はやだなぁ。1度ソレで買い逃しました。妹に買っておいてもらったので実家に帰ってから読みますって3年後って自分で言ってるやん！」秋田県　マッスル群青さん：

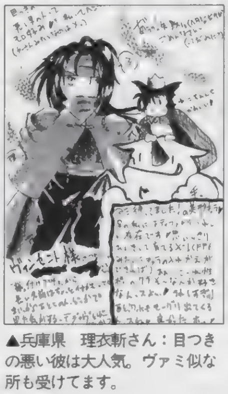
いいですねぇ……旅しながら身につけている全ての知識は、きっと今後の貴方の強い味方となってくれるはず。楽しいことが多いとは思うけど、ツライこともあるでしょう。ガンバッテね。自分が納得するゴール目指して。限界を作り出すのはいつだって自分だから。

「カタナを眺めるのが趣味です。なんか危なげですが心が落ちつきます」山口県　誹返りさん：

カタナって思っているより重いんですよね。アレを振り回していたんだから、侍はスゴイと思います。思いが無限にふくらみますよね。

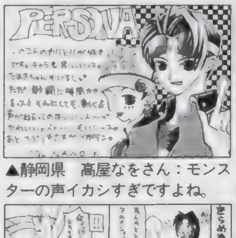
も。但し、ガーキャン不可）となると、キャシィの攻撃の選択肢はかなり少なくなります。必殺技はキャシィラリアットしかなくなるわけですから。しかし、この技は出るのも速くかつ相殺に強いため、本当に強い。多分、久美のリボンカッターの次に強い技でしょう。当然、ガーキャンに非常に有効なのでまずはこの技の有効範囲を覚えましょう。避けから出したり、ダッシュからいきなり出すのも有効ですね。もちろんガードされれば硬直はするので多用は禁物です。読まれちゃいますから。あと、↓＋R－で出すのも有効です。↓↓コマンドにつきもののしゃがみ動作なしで技が出せますので、相手に読まれにくくなります。私は、しゃがみ弱攻撃からの連続技と、しゃがみ強攻撃、立ち前入れ強攻撃、ジャンプ強攻撃などできっかけをつかみつつ、ラリアットをメインに闘ってます。次回以降はそこらへんの応用をやりたいですね。

◀栃木県　東沙都美さん：2歳の誕生日ですか……バブバブーでちゅね（笑）。クリアしないと。記念にです。

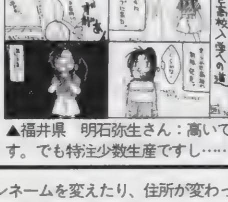


▲兵庫県　理衣斬さん：目つきの悪い彼は大人気。ヴァミ似な所も受けてます。

▲神奈川県　ちゃたろうさん：マズクないでしょう。ドーンとはまってみて下さい。



▲静岡県　高屋なをさん：モンスターの声イカシすぎですよね。



▲福井県　明石弥生さん：高いです。でも特注少数生産ですし……。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタでね。お願いお願い、奴隷の神様ぁ。

ライターリスト

■うききくん：給料日前になるととたんに元気が無くなるムダ使いかげんが魔王と似ていてイヤです。８年前から。

■さとちーくん：うききがいないからってお仕事しないの大作戦はやめてください。オレいるんだし。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。足のギプスが取れそうですが、ソレは良かった。やっと本調子？

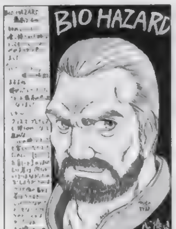
■平吉くん：オレの隣ですみれさんにメロメロになってるのはヤメろ。な。悔しいから。頼む。あ、床寝てる。

「あすか-20%」読めないだろうキャシィ攻略その1：なんかみんなが書いているのがうらやましいので、（ち）も担当キャラのキャシィを攻略させていただきます。キャシィはちまたの評判が悪いように、持ってる技を有効に使うと卑怯すぎるほど強くなります。ガーキャンというシステム上、コマンド投げが異常に有効になってしまうわけです。まぁ、取りあえず勝ちたいのなら、トリプルヘッドバットからダッシュ投げにつなげればいいだけです。慣れてる対戦相手には、なかなか通用しないとは思いますが……。でも(ち)はもうこの連続技は使いません。封印です。キャシイ使いはもうみんなこんなもんは使ってません。嫌われちゃいますからねぇ実際。というわけで、前置き長くて申し訳ないが、キャシイ攻略に突入です。基礎知識編1（キャシィラリアットを極めろ編）：投げを使わない（トドメを決めるくらいならいいか

◀大阪府　ROホーミングさん：ブルマ研も出来たことですし。

◀広島県　DDTさん：筋肉もりもりでスゴスギます。

▲秋田県　まいまいさん：年をとると１年が早すぎです。マッハ。



▲埼玉県　ANNA♥Kさん：見てて怖いのはスゴイことですよね。

▲東京都　祥人さん：バンバンドーピングです。レベルは99。決まりです。

▲岩手県　ナゾのトマトさん：バックがハデでフフンなさくらです。

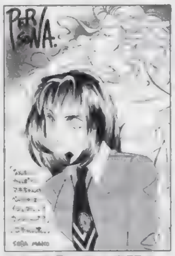
▲広島県　寿々さん：中国風というかなんというか……なチュンリ。

◀栃木県　庵屋さん：静かにたたずむ南城くん。人気高いです。

◀神奈川県　琥珀翡翠さん：単調なのが玉にキズですが、楽しげです。

▲東京都　おろしや☆だいこんさん：思うつぼですねぇ……カワイイです。

▲静岡県　椎名奈々さん：イロイロと集めないと。マコツライですよね。



▲宮城県　瀬川真琴さん：なぜコギャル風？　どうして？　ヘソだし？

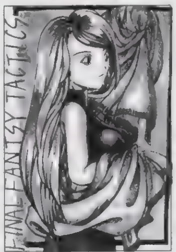
▲宮城県　便後死さん：最近新情報が出ませんが……発売は？　年末？

▲大阪府　覚智也さん：ミルキーの耳がちょっとニクイかもしれません。

◀愛知県　長月にいなさん：ハート吹雪きらめくさくらでした。

◀青森県　児玉啓太さん：『Ⅲ』でも大活躍！　の予定です。

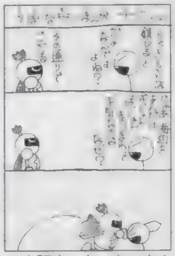
▲愛知県　エナさん：ムズイですよね。今号のウラワザ（P126）で……。



▲千葉県　よっしいさん：キムタクでない「Fタク」裏そのままでした。

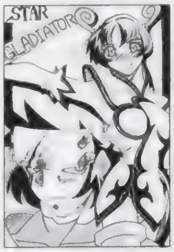
▲東京都　フローレンスさん：代表ですか。でも日焼けはＮＯですね。

▲大阪府　庭木さん：キズがステキな彼。２Ｐもステキですよね。



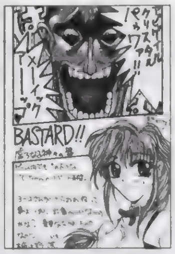
▲大阪府　あーもーさん：そのうちきっと動けなくなるんです←グサ！

◀神奈川県　矢渡さん：設定が妙でナイスな彼女。悲しげですが。

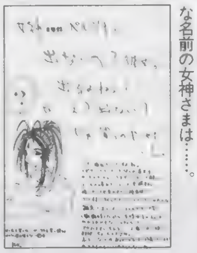


◀大阪府　おでぶな岩崎さん：シリコンボは熱すぎデス。

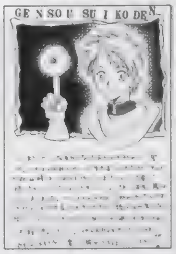
▶宮城県　一郎あきらさん：どれくらいの大きさなんでしょうねぇ？



◀滋賀県　バックス6さん：貴重ですよねぇ……女の子は。



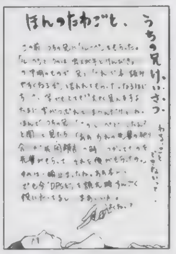
◀北海道　猫崎律令さん：似たような名前の女神さまは……。



◀広島県　幡田忍さん：では「メガベル」をお薦めしましょう。

◀神奈川県　鯨さん：グラフィックはものスゴクキレイなんですが、ゲーム本体は……らしいです。まだ、マスターを実際にプレイできないので、これからの調整に期待しましょう。

◀秋田県　市藤にたかさん：「ライトニング～」なかなか変でＯＫです。各キャラの個性がバンバン出てて。ボアボアの怪物もバシバシ戦えます。アイテムの効果はまだ謎ですが……。



◀岐阜県　中村由花子さん：良かった良かった……ですよね。

◀神奈川県　如月涼々さん：何も髪の毛で戦わなくても……。

◀高知県　寿花丸さん：ぎゃわんのムクがちょっとイヤンです。

ハガキを喰らう－中国放浪編

「ＤＰＳど」ではハガキを大量募集していますが、「ＤＮＡは」では解体業者のダブルキャンペーン中です。だからといって今から解体業者になろうとするのはムダな努力と思われます。ね？　そんなわけで一心不乱に机に向かい、ズバババババーンとハガキを書いて下さい。ほーら、楽しいでしょう？　どうですか？　もっともっと描きたくなるでしょう？　催眠効果の高いアイテム、「ＤＰＳど」は貴方のハートを直接ノックします。ノックノック。カーン。

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載されるとオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないぞ！　がんばればトップは夢じゃないハズ？　だ！

電撃PlayStation 33号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（右ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、11月7日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]セイバーマリオネットＪ ②[特報]爆れつハンターそれぞれの想い…のわぁんちゃって ③[特報]ルシファード ④[特報]HAUNTEDじゃんくしょん ⑤[巻頭]新スーパーロボット大戦 ⑥[巻頭]アークザラッドII ⑦[巻頭]バイオハザード2 ⑧[巻頭]闘神伝3 ⑨[巻頭]バウンティソード・ファースト ⑩[巻頭]レイジレーサー ⑪[巻頭]ライトニングレジェンド ⑫ＦＦVII ⑬サガフロンティア ⑭アクエス3タイトル ⑮エターナルメロディ ⑯プリンセスメーカー ⑰同級生2 ⑱ドラゴンナイト4 ⑲ありす ⑳ぷよぷよ通決定盤 ㉑ノンストップ！ときめきメモリアル ㉒新作ソフトレビューthe DEEPER ㉓ビックリＰＳ新記録 ㉔4色奴隷 ㉕電撃プレイクエスチョン ㉖ウラワザデータベース ㉗[まんが]アークザラッドIIはじめて物語 ㉘電撃コラムス ㉙[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉚女神異聞録ペルソナ ㉛スターグラディエイター ㉜ヴァンダルハーツ ㉝新作ソフトステーション ㉞ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㉟電撃ランキングステーション ㊱ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊲ＰＳエキスポ特集 ㊳電撃NEWS STATION ㊴新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ208～209のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】よく聞くラジオ番組名を書いてください。

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。(例：ＲＰＧ、格闘、美少女など)

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤ＰＣ－ＦＸ ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】ＰＳで動作するＣＤ付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIX VOL.2を購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない ④その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大2つまで選んでください。（番号と雑誌名の対応：[1]電撃プレイステーション [2]ファミ通ＰＳ [3]プレイステーションマガジン [4]ＨＹＰＥＲプレイステーション [5]ＴＨＥプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④ＲＰＧの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.30

1：「エターナルメロディ」2枚組特大ポスター
中村真悠（福岡県）佐々木暁（岩手県）大木裕子（山形県）富窪新吾（福岡県）日浦弘（広島県）小田和子（新潟県）手間本聡（東京都）藤戸力（福井県）国分健介（宮城県）浦沢弥生（東京都）山田欣範（岡山県）降旗克親（長野県）石黒明彦（石川県）宮本賢治（青森県）山崎陽子（和歌山県）

2：「エンジェルグラフィティ」声優寄せ書きサイン色紙
小澤建（東京都）大川純（栃木県）田口時和（群馬県）

3：「エターナルメロディ」12枚組ポストカード
鮎澤慎二郎（茨城県）武村早希子（奈良県）太田澄子（佐賀県）木村陽子（鳥取県）石川有紀子（大分県）

4：「魔法少女ファンシーＣｏＣｏ」設定資料集
望月伸勇（埼玉県）馬渕高広（岐阜県）城代妃沙子（群馬県）津金勝良（長野県）加藤正秀（東京都）

5：「ときめきメモリアル」藤崎詩織うちわ
高垣佳和（和歌山県）阿久津覚（栃木県）伊佐川雅和（山口県）長崎太輔（島根県）加納希世史（三重県）福原英樹（新潟県）澤入洋祐（静岡県）仲沢圭介（東京都）平井春生（熊本県）黒川晃弘（埼玉県）西山誠（大阪府）田畠道規（広島県）長慶貴之（富山県）山田将也（青森県）大塚宏樹（奈良県）久保誠（愛媛県）北山格之進（青森県）木邑篤（千葉県）織田佳枝（北海道）森崎猛（大分県）

6：「卒業クロスワールド」香り付きポスター
若松光晴（石川県）花村公平（神奈川県）芝田奈緒（徳島県）村尾俊平（愛媛県）八巻征司（福島県）

7：ＸＲＧＢ-1[アップスキャンコンバータユニット]
斉藤憲生（三重県）兒玉聡（岐阜県）樋口淳二（山梨県）

8：ＡＩコマンダープロ
谷口俊樹（京都府）渡邊英晃（群馬県）星一平（岩手県）

9：「刻命館」ソフト
本多直行（東京都）高坂由紀（愛知県）林信一郎（奈良県）

10：「るぷぷキューブルプ☆さらだ」ソフト
吉岡亜希子（埼玉県）山元恭一（京都府）三上佳子（山形県）

11：「北斗の拳」ソフト
村田宗一（東京都）元木康之（徳島県）原田安武（秋田県）

12：「COOL BOADERS」ソフト
栗田千代美（静岡県）土方高司（鹿児島県）重戸秀樹（山口県）

DPS読者プレゼント

電撃PlayStation 33号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、146ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.36(12月13日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。

4名

4名

◀▼合計10名様にプレゼント!! 98ページからのインタビューもチェックしてね。

↑1 →2

『ときめきメモリアル』中友子さん(紐緒結奈役)サイン入り画面写真

(123の3種類)

3 誌面では見せられない㊙サイン入り画面写真→ 2名

20名

6『女神異聞録ペルソナ』

オリジナルピンバッジ

(提供:アトラス)

◀コレをつければ、キミの中の「ペルソナ」を目ざめさせることができるかも知れない……!?

PSソフト 各3名

多くのファンがその移植を待ちわびたという『伝説のオウガバトル』をはじめとした話題のRPG系ソフト3タイトルと、好評のギャルPZG『ジグソーアイランド』が、各3名様に当たる!

10 伝説のオウガバトル

(提供:アートディンク)

11 ヴァンダルハーツ

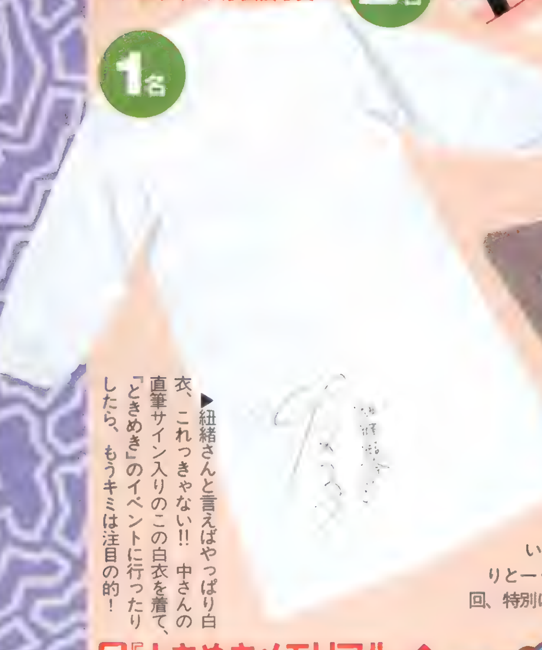
(提供:コナミ)

12 スペクトラルタワー

(提供:アイディアファクトリー)

13 ジグソーアイランド

(提供:日本一ソフトウェア)



1名

▶紐緒さんと言えばやっぱり白衣、これっきゃない!! 中さんの直筆サイン入りのこの白衣を着て、「ときめき」のイベントに行ったりしたら、もうキミは注目の的!

5『ときめきメモリアル』↑

中友子さんサイン入り白衣

↓4『ときめきメモリアル』

中友子さんサイン入りCPU

▼科学に長けた紐緒さんだから、"CPU"なのです。当然、実際に使用することもできるぞ。

1名

8『オウバードフォース』

体験版 (提供:バンダイ)

▶ソフトはすでに発売中。買おうかどうか迷っているキミは、ぜひこの体験版を試してみよう。

30名

▼これ1台で最高6台までのビデオやゲーム機が、カンタン切り替えできるようになる。

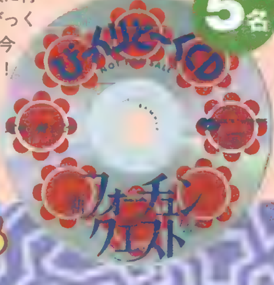
3名

9↗ AV&ゲームセレクター JX-S8 (提供:日本ビクター)

7『新フォーチュン・クエスト』

びっくりトークCD

▼▶限定版に付いている「びっくりとーくCD」を今回、特別に5名様に!



5名

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります

郵 便 は が き

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション

プレゼントVol.33係

〒 □□□－□□□　ここにはなにも書かないでください・

住所

TEL　（　　）

氏名

男・女

生年月日　年（西暦）　月　日

19

職業

①小学3年以下　②小4　③小5　④小6　⑤中1　⑥中2　⑦中3
⑧高1　⑨高2　⑩高3　⑪短大・専門学校生　⑫大学生・大学院生
⑬予備校生・浪人　⑭会社員　⑮アルバイター　⑯無職　⑰その他

きりとり線

P147でほしいプレゼントの番号は

【1】　　【2】　　【3】

【4】　　【5】　　【6】

【7】

【8】

【9】　　【10】

【11】

【12】　　時期または理由

【13】

【14】　　【15】

【16】　　【17】

【18】　　【19】　　その他

【20】

優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素
劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素
【1】	【2】	【3】	【4】	【5】

キリトリ線

The BOARD GAME of THEME PARK

Presented by AKIRA SAKUMA

大人気ロールプレイングゲームシリーズや、
大ヒットボードゲームシリーズなど、
数多くのヒット作を手がけるゲームクリエイター。

さくまあきら最新作!

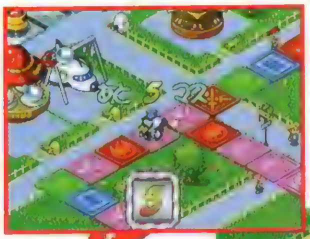
プレイステーションソフト
12月13日発売予定
標準価格¥5,800(税抜)
SLPS 00626

PlayStation

TM "PlayStation"マークおよび"PlayStation"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

お客さんがたくさん来た人の勝ち！こんどはボードゲームで競争だ。

名作ゲーム「テーマパーク」が、ボードゲームになって登場するよ。ボードの上をすすみながら、遊園地をつくっていく、新しいタイプのゲームなんだ。アトラクション(乗り物)や、ショップ(お店)をたてて、たくさんのお客さんにあそびに来てもらおうね。



バーディちゃん（声：横山智佐）

パークに遊園地をたててお客さんをよぼう。

アトラクションとショップの数が多いほど、遊園地の「楽しさ」はアップしていくよ。数が少ないと、つまらない遊園地になって、来てくれるお客さんの数もグッと少なくなってしまうんだ。キミは楽しい遊園地をつくれるかな？ 優勝をめざせ!!

グーチョくん（声：[illegible]）

©1996 Electronic Arts.

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒141 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F　製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係　TEL.03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）

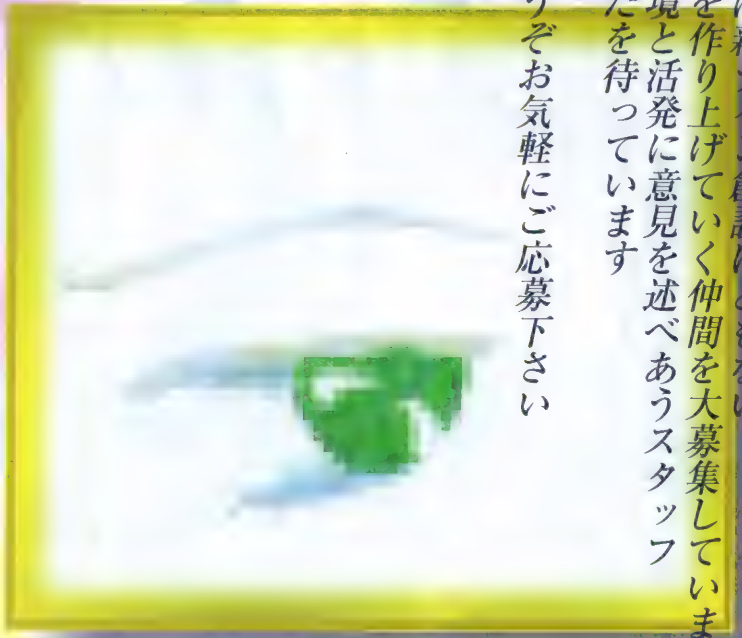
インターネットにホームページ開設中　http://www.ea.com/EAVWEB/

ELECTRONIC ARTS™

BATTLE ARENA
にとうしんでん
スタイルお笑い
アクション本格派
思わず「うぷっ」と吹き出すお笑い感覚。でも
中身は興奮度◎印の本格派格闘ゲームだ！
技合成システムで、いままでにない操作性！
NOW ON SALE
¥5,800
PlayStation
あの超人気格闘ゲーム闘神伝が"にとうしんでん"に!!
うっ
—あそびは文化
タカラ
"" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© TAKARA 1996 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。 イラスト／スズキナヲコ
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

PlayStation
里見の謎
「ヒーローはこの世の終わりにやってくる…」
現代に育った少年たちの、時空を越えた大冒険。
数々の出会いと別れ。
そして、秘密の超能力石を巡り繰り広げられる
魔物たちとの戦い。
はたして、里見に伝わる謎とはなんなのか？
現代が抱える不安と、どんな関係があるのか？
少年は自分の運命と謎を探るべく、
時の流れをさかのぼる！
「RPG原点！」
新システム満載！
奇想天外RPGここに登場！
96年12月20日発売
プレイステーション用ソフト
ロールプレイングゲーム(1人用)
SLPS00613 ¥5,800(税抜)
©1996Sound Technology Japan,Inc.
新機能FECS（フラッシュ・エンカウント・コントロール・システム）は従来のCD-ROMの常識を破る、マップから戦闘への瞬時切り替えを可能にした！
新機能DCBS（ダイレクト・コマンド・バトル・システム）はテンポよく軽快な戦闘を可能にした！
新機能PMLS（プログレッシブ・マップ・リンク・システム）による幅のある縦スクロールマップRPG.
Sound Technology Japan Inc.
発売元 株式会社サンテックジャパン 〒166 東京都杉並区梅里1-8-7木村ビル2F

求ム、電脳絵師



画面の向こうから私たちを魅了するキャラクター達
彼らの表情はきっと
1ドットの攻防の末に生み出されたものです

現在私たちは新ライン創設にともない
ともに作品を作り上げていく仲間を大募集しています
充実した環境と活発に意見を述べあうスタッフ
みんなあなたを待っています

まずは、どうぞお気軽にご応募下さい

職務内容

[職種] ①グラフィックデザイナー ②プログラマー ③ゲーム企画アシスタント ④テストプレイヤー
[資格] 30歳位まで
ゲームソフト制作の実務経験の有る方歓迎いたします（①は特に2Dゲームソフト）
[仕事内容] ①Macintosh、Windows上にてゲームソフトのCGデザイン（ドットワーク、原画等） ②ゲームソフトのプログラミング③ゲームソフト企画・企画補助 ④新作ゲームソフトの評価及びチェック
[勤務地] 東京
[勤務時間] 9時30分～18時15分
時差出勤制度有り

待遇

[給与] 当社規定による 各種手当て有り
[休日休暇] 完全週休二日制（土曜日・日曜日）、祝日他当社規定による
[待遇] ①②③社員及び契約社員
④アルバイト
交通費支給・社保完備他当社規定によります
※ 入社日等ご相談に乗ります

応募方法

以下のもの一式をご郵送下さい。
●履歴書（写真を貼付したもの）
●職務経歴書（書式自由、出来るだけ詳しく） ●Gデザイナー希望の方は、オリジナルの作品または作品のコピー（裏面に制作時間を記入してください。フロッピーやMOでの応募も可です。） 企画希望で実務経験の無い方は、自作のゲーム企画書等自己の能力をアピールできるもの。

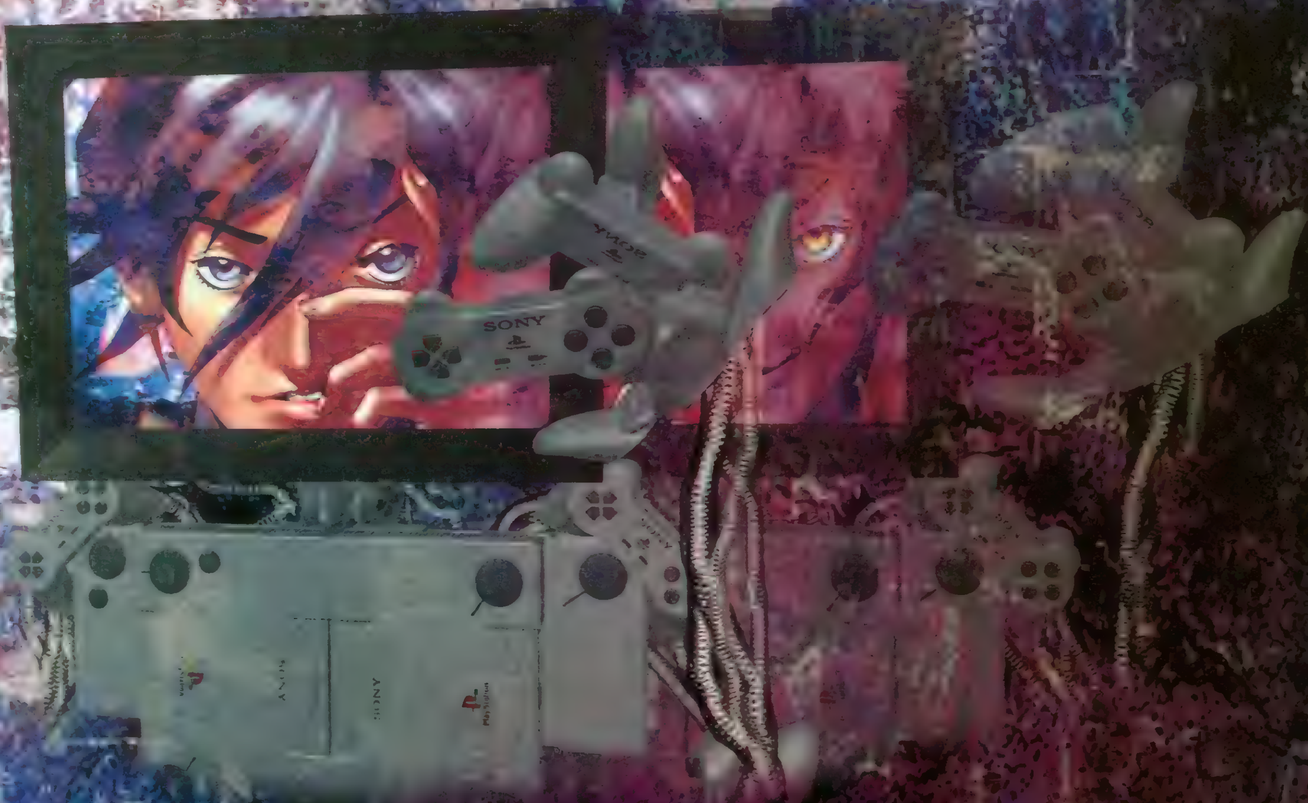
[送付先]
〒162 東京都新宿区市谷田町1－4
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
職種①②③希望の方は→人事部NS係 職種④希望の方は→人事部NA係
TEL 03－3266－5024（人事部直通）
※ 業務内容についてご不明な点が有りましたら、以下までお気軽にお問い合わせ下さい
TEL 03－3498－9140 E－mail toiawase@nm.sme.co.jp

応募締め切り 11月14日 必着

株式会社 ソニー・ミュージックエンタテインメント

SONY

攻略 Station



女神異聞録ペルソナ
スターグラディエイター
ヴァンダルハーツ

ゲーム画面 ©1996 ATLUS CG 池田研究所

女神異聞録PERSONA
ペルソナ

ゆっくりペースな人からディープにプレイし尽くす人まで、『ペルソナ』をもっと楽しみたいすべての人に贈る大攻略！

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	アトラス	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	9月20日（発売中）		

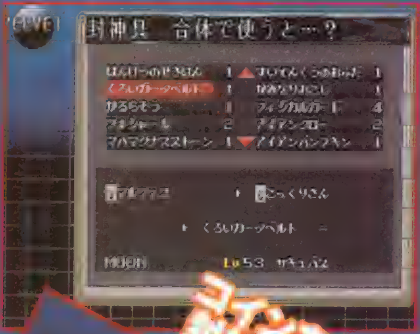
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ようやくランク8のアイテム交換や封神具合体について触れることができて嬉しい限り。まだまだ隠された謎があるので続報を楽しみにしててね。また、今回は特別にウォルフ師匠にカジノ必勝法を担当して頂きました。（PON）

レビュー時のプレイがアナザーエンドだったので、再挑戦しようと思いつつ…結局カジノにハマる日々（笑）。しかし、担当編集＆ライターはメガテンのオーソリティーなのに、初心者の私なんぞが出てきていいもんかなと思う今日この頃。（ウォルフ）

いよいよペルソナ攻略後半戦突入！合体解析＆カジノ必勝法も充実！

発売から約1カ月経過したわけだけど、みんなはどこまで進んでいるかな？　これから始める人、攻略範囲より進んでいる人、はたまた2回目のコンプリートを目指している人、いろんな人がいることだろう。今回の『ペルソナ』の攻略はストーリーの方はちょっとだけだけど、前半の中間まとめとして実践データ集を用意したぞ。プレイヤーそれぞれがストーリーのどの地点にいてもきっと役に立つだろう。そして、誰もが知りたかった封神具合体を初公開。その封神具を手に入れるための、カジノ必勝法も完ペキにフォロー。進み具合に合わせて大いに活用してほしい！

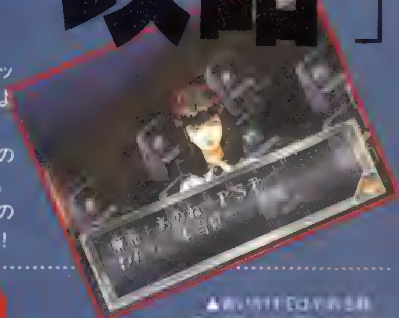


コインを稼いで封神具を入手！

ストーリー攻略
～カーマ宮殿クリア後～迷いの森

カーマ宮殿の最深部にいるハーレムクイーンを倒すと、ブラックマーケットはクイーンの支配から解放され、外にも出られるようになる。そしてカーマ宮殿への扉は閉ざされてしまうのだ。

今回のストーリー攻略編は、ブラックマーケットを出てマナの城、そして再び地下鉄を通って楽園サイドにある迷いの森まで。今までに比べてちょっと少なめだけど重要度はピカイチ！　この時点でのセーブデータは消さずにとっておくことを強く勧める！



マナの城
ココに黒い女の子と神取が…？

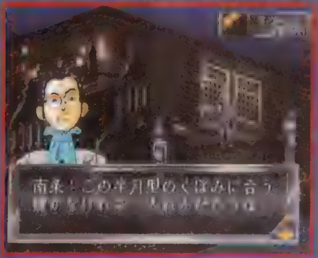
追いつめたと思ったら…

◀ようやく黒い女の子"あき"の居場所にたどり着いても……。▼あっという間に逃げられ、捕まえることはできず……。

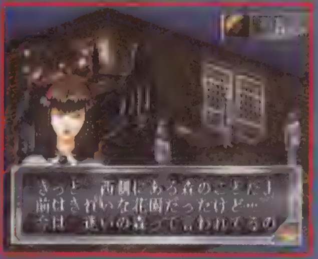
ブラックマーケットの北（N）または東（E）から外に出ると、荒れ地サイドの今まで行けなかったところまで行けるようになる。まずは黒い女の子が住んでいるというマナの城に向かおう。元の世界では麻希が入院していた総合病院がある場所だ。

中に入ると、さっそく黒い女の子"あき"が出迎えてくれる。そして主人公たちは、またもや謀られたことを知るハメになるのだ。

▶半月型の[illegible]をはめ込めば、扉が開く仕組みになっているらしい。



▶迷いの森にいる"まい"に会えば何とかなるのだろうか？



2D～地下鉄ターミナル
再び楽園サイドへ

▼今はまだ中に入ることはできないが、幽霊屋敷の外観は見られるぞ

▼改札で意味深なことを言う南条くん。彼なりに答えを見つけ出しているらしい。

目的の迷いの森に行くには再びブラックマーケットを通り、地下鉄ターミナルを抜けて楽園サイドに出なければならない。少々面倒くさい道のりだが、地下鉄構内は一方通行のトラップを利用すれば、比較的ラクに楽園サイドに戻ることができる。

また、楽園サイドに向かう前に、荒れ地サイドを南に足を伸ばすこともできるぞ。元の世界でセベクビルだった場所には幽霊屋敷が建っているので、ちょっと下見してみるのもいいかも。

 ©1996 ATLUS

迷いの森

白い女の子に会い
城のカギを入手しよう

◀ココは元の世界では御影署だった場所。マークにとっては感慨深いのだろう。

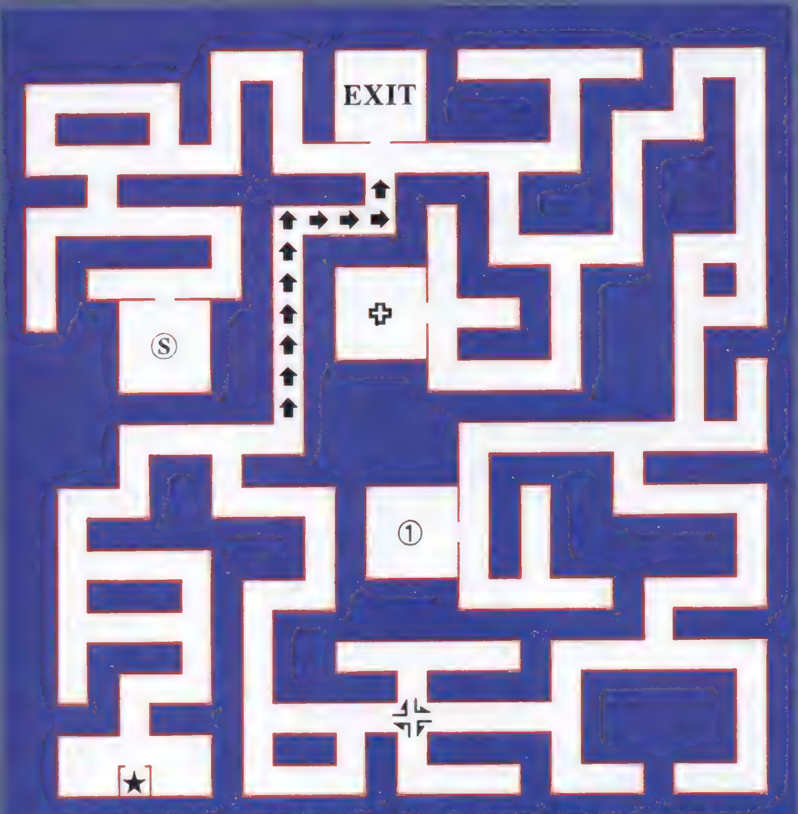
楽園サイドのサンモールからまっすぐ北に行った場所にこの不思議な赤い森はある。ここは２つのトラップが仕掛けられているが、アガスティアの木と回復の泉もあるのでそんなに意地悪な造りではないはず。ちなみにターンテーブルトラップは、北（N）を向いたままカニ歩きですんなり通れるぞ。

さて、ここでの目的は森の奥にいる白い女の子"まい"に会い、マナの城のカギを手に入れること。だが実は入手に至るまでに、後のストーリーに深く関わる非常に重要な選択を迫られることになるのだ。こんな単純なダンジョンに、なぜセーブポイントがあるのか？　この意味を深く考えれば、迷いの森でのイベントがどれほど重大な役割を持っているかが想像できるだろう。

◀宝箱の中には、ダメージを受けるヒーホーのワナが！　可愛いけど痛い、痛いけど可愛い……うーん、複雑（笑）。

▼迷いの森の途中には回復の泉があるので安心して探索に臨める。でも治療費がちょっと高いのが玉にキズ。

▼ココでは大きな意味を持つアガスティアの木。迷いの森に入ったらまずはセーブし、そのデータは消さずにとっておくようにしよう。後で後悔しても遅いぞ。



【マップ表記】 Ⓢ……アガスティアの木（セーブポイント）、✚……回復の泉、➡……一方通行トラップ、⁜……ターンテーブルトラップ、★……白い女の子の家 ①……ムーンストーン、メタルカード、フィウォルライニージ、ジャストドゥイット

このあと非常に重要な選択肢が…!!

▲お菓子でできているような可愛らしい家には白い女の子"まい"が隠れ住んでいた。ココで主人公は難しい選択を迫られることになる。どう答えるかで、その後のストーリーが変わるぞ。

●出現アクマDATA（地下鉄ターミナル２回目～迷いの森）

ポリスーン ［妖精］

LV:31 HP:186 SP:403
出現場所……地下鉄、２Ｄ（楽園）、迷いの森
アイテム……ガーネット
特性……マグナ系を反射、物理魔法に弱い
能力……マハマグナス、アギラオ、スランバ、地獄降

ブラックウィドウ ［妖獣］

LV:31 HP:255 SP:310
出現場所……地下鉄、２Ｄ（楽園）、迷いの森
アイテム……フィジカルガード
特性……体当たりなどが効かない、ムチに弱い
能力……暗波双飛爪、熱い口づけ、不滅の黒、止揚の紅

ピコリュス ［妖鬼］

LV:32 HP:320 SP:256
出現場所……迷いの森
アイテム……ヘキサドライブ
特性……やや魔法に強い
能力……ハマオン、ペンパトラ、七色練獄破、不滅の黒、永遠の白

ドヴェルガー ［地霊］

LV:32 HP:320 SP:320
出現場所……迷いの森
アイテム……マハマグナスストーン
特性……マグ系を吸収、ザン系に弱い
能力……マハマグナス、マグナ、天驚地爆断、スウートトラップ

エリゴール ［堕天使］

LV:33 HP:330 SP:330
出現場所……迷いの森
アイテム……ふうまのわきざし
特性……魔法が効かない、物理攻撃に弱い
能力……シバブー、竜驚旋回、終焉の碧

フンババ ［邪龍］

LV:33 HP:495 SP:330
出現場所……迷いの森
アイテム……アメジスト
特性……ブフ系を吸収、精霊魔法に弱い
能力……アイスブレス、バイナルストライク

アクマに応じた対応をするための 目的別リスト

落とすアイテムに狙いをつけて戦おう！

戦闘後に入手できるアイテムには、店では買えない貴重な物が多々ある。こういったアクマが落とすアイテム目当てで戦闘するのも1つの作戦だ。ここでは迷いの森までに出現するアクマの中で、特に貴重だと思われる宝石、魔法石、武器、メタルカードを所持しているアクマをピックアップ。そしてアイテムの種類ごとに分類して表にまとめたので、プレイヤーの目的に応じて活用してほしい。これを見ながら御影遺跡にもぐっていってアクマを倒しまくるのもいいんじゃないかな？ ちなみに、運(LUK)のパラメータが高ければ高いほどアイテムを入手できる確率もアップするようだ。

メタルカードを落とすアクマ

LV 1	屍鬼	ゾンビくん
LV19	妖獣	バー
LV20	超人	エージェント
LV21	魔獣	バッカー
LV28	龍王	ノズチ

宝石を落とすアクマ

アクマ名	宝石名
LV11 妖精 ルサールカ	ターコイズ
LV17 邪鬼 オーク	オニキス
LV21 [illegible] ミシャグジ	マラカイト
LV21 [illegible] ワイバーン	ムーンストーン
LV27 妖魔 ハオカー	トパーズ
LV28 妖精 オキュペテー	アクアマリン
LV31 妖精 ポリスーン	ガーネット
LV31 [illegible] コンパハ	アメジスト

魔法石を落とすアクマ

アクマ名	魔法石名	魔法石の効果
LV8 妖精 ジャックフロスト	マハブフストーン	マハーブフと同効果
[illegible]	マハマグナスストーン	マハマグナスと同効果
LV17 夜魔 ナイトメア	パラライマストーン	パラライマと同効果
LV14 [illegible]	マハザンストーン	マハザンと同効果
LV15 [illegible]	マハラギストーン	マハラギと同効果
[illegible]	ポイズマストーン	ポイズマと同効果
[illegible]	マハガルストーン	マハーガルと同効果
LV23 鬼女 セイレーン	マハグライストーン	マハグライと同効果
[illegible]	マハジオストーン	マハジオと同効果
[illegible]	パララディストーン	パララディと同効果
[illegible]	マハマグナスストーン	マハマクナスと同効果

武器を落とすアクマ

アクマ名	武器名	武器の種類・効果	装備キャラ
LV7 夜魔 ナハトコボルト	メス	片手剣 攻撃10 命中6 1回	全員
LV8 妖精 イヒカ	モップ	両手剣 攻撃8 命中11 2回	全員
LV12 魔獣 バーゲー	シャドウニードル	投具 攻撃9 命中14 2～4回	ゆきの
LV14 天使 エンジェル	アセイミナイフ	片手剣 攻撃18 命中15 2回	主人公、エリー
LV15 外道 ヤクザ	プラズマソード	両手剣 攻撃14 命中20 4回 追加SHOCK	南条
LV15 悪霊 ドリブラー	ゴーデンダック	斧 攻撃49 命中11 1回	マーク
LV16 妖精 ハンニャ	ぐれんのムチ	ムチ 攻撃8 命中20 ALL 追加PANIC	アヤセ
LV18 妖魔 ガンダルヴァ	フォシャール	槍 攻撃7 命中20 5回	ブラウン
LV19 悪霊 ブキミちゃん	まじょうせん	投具 攻撃8 命中20 4～6回 追加SLEEP	ゆきの
LV21 天使 アークエンジェル	こくてききゅう	弓矢 攻撃18 命中21 1～3回追加BIND	麻希
LV22 [illegible] ヤトノカミ	アイアンクロー	拳 攻撃50 命中18 2回	——
LV24 外道 こっくりさん	メイルブレイカー	片手剣 攻撃42 命中18 1回	主人公、エリー
LV29 魔獣 ケンクロウ	スパイクソマイ	投具 攻撃14 命中36 ALL	ゆきの
LV30 外道 アナトミー	ツインバード	投具 攻撃17 命中42 ALL	ゆきの
LV32 妖魔 ピコリュス	ヘキサドライブ	弓矢 攻撃13 命中40 ALL 追加CLOSE	麻希
LV33 堕天使 エリゴール	ふうまのわきざし	片手剣 攻撃40 命中30 2回 追加BIND	主人公、エリー

イヤなアクマを回避するためのスペルカード入手ガイド

戦うのがつらいアクマに対してはスペルカードを入手して合体すればいい。しかし、それがわかっていてもコンタクトが成功しないとお嘆きの人もいるだろう。アクマの感情グラフは興味さえMAXになれば（パーティの平均レベルがアクマのレベル以上なら）スペルカードを入手できるので、興味を上げるために有効なコマンドを編集部が独自に調べてみたぞ。ただし、月齢などによって効果は変化するため、必ずしもこの通りで成功するわけではないのであしからず。イヤなアクマの基準は、魔法を無効&吸収、バッドステータスの特殊攻撃をする、戦闘が長くなる（逃げる）などのアクマたちだ。

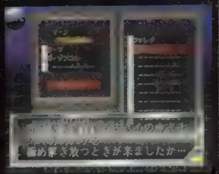
▲厳し[illegible]いアクマはスペルカードを入手してコンタクトするのが一番

イヤ～なアクマ36体の興味（黄色のグラフ）が上がるコンタクトコマンド

LV2 悪霊 ポルターガイスト	南「物でつる」、エリー「勧誘」
LV3 魔獣 ケットシー	マ「見つめる」
LV7 夜魔 ナハトコボルト	南「物でつる」
LV8 妖精 ジャックフロスト	主「勧誘」、南「物でつる」
LV8 外道 ちんぴら	南「物でつる」、エ「勧誘」
LV3 悪霊 ゴースト	マ「踊る」、エ「歌う」
LV3 堕天使 ウコバク	麻「でまかせ」、エ「歌う」
LV10 妖魔 アガシオン	麻「でまかせ」、ゆ「無視」
LV13 夜魔 ナイトメア	麻「でまかせ」、ゆ「無視」
LV13 邪鬼 グレムリン	ア「けなす」
LV14 天使 エンジェル	マ「見つめる」、エ「歌う」
LV14 凶鳥 モーショボー	南「皮肉」
LV15 妖精 ジャックランタン	主「勧誘」、ゆ「無視」
LV15 悪霊 ドリブラー	ア「誘惑」、マ「見つめる」
LV17 堕天使 ニスロク	主「説得」、マ「ホラを吹く」
LV18 妖魔 ガンダルヴァ	マ「ホラを吹く」、ア「誘惑」
LV19 夜魔 リリム	主「説得」
LV19 悪霊 ブキミちゃん	マ「踊る」
LV20 魔獣 ネコマタ	主「勧誘」、南「物でつる」
LV21 天使 アークエンジェル	マ「見つめる」、ア「誘惑」
LV22 妖獣 キャスパリーグ	南「物でつる」、ゆ「無視」
LV23 妖精 ダークエルフ	南「皮肉」、ゆ「さとす」
LV23 鬼女 セイレーン	マ「見つめる」、ア「誘惑」
LV25 悪霊 ハナコさん	エ「歌う」、ア「泣き落とす」
LV25 妖魔 ハオカー	南「皮肉」、麻「怯えるフリ」
LV26 堕天使 マルファス	主「説得」、南「演説」
LV27 夜魔 バリカー	南「一喝」、ブ「世間話」
LV28 妖精 オキュペテー	マ「見つめる」、ブ「世間話」
LV28 [illegible] キャリー	南「皮肉」、エ「勧誘」
LV29 天使 プリンシパリティ	マ「見つめる」、ア「おどす」
LV29 魔獣 ケンクロウ	マ「踊る」、ブ「笑わせる」
LV31 妖精 ポリスーン	主「説得」、南「演説」
LV31 妖獣 ブラックウィドウ	ブ「世間話」、マ「見つめる」
LV32 妖魔 ピコリュス	主「説得」、麻「怯えるフリ」
LV33 堕天使 エリゴール	マ「見つめる」、ブ「世間話」
LV33 [illegible] コンパハ	南「物でつる」

 【略称説明】主…主人公、南…南条くん、マ…マーク、麻…麻希、ブ…ブラウン、エ…エリー、ア…アヤセ、ゆ…ゆきのさん

ペルソナをランク8まで育ててアイテムに交換しよう



ペルソナのランクは……

▶ペルソナのステータス画面で、レベルの隣に"＋ "と表示されている数字が現在の熟練度ランクだ

▶ペルソナチェンジ画面では、現在装備しているペルソナのランクがひと目でわかる

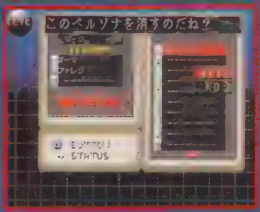
ペルソナには熟練度のランクが８段階あり、戦闘中に発動する回数によって熟練度が溜まっていって、そのランクが上がっていくというのは前にもお伝えした通り。ランクが上がればパラメータや魔攻・魔防などのステータスもアップし、使用できる魔法や特技も増えていくわけだ。熟練度がＭＡＸになってランク８に達したペルソナは、消去する際にアイテムと交換してもらうことができるぞ。そのアイテムはペルソナによって違うので、それぞれがどんなアイテムに交換してもらえるのかは下の交換アイテムリストを参照しよう。このリストをもとに、消去するかどうか決めてもいいし、逆にアイテム目的でペルソナを作って育ててもいいだろう。

ベルベットルームでアイテム交換

感謝をこめて

よく問い合わせがあるのだが、ペルソナとアイテムの交換場所はベルベットルームだ。「降魔／消去」を選んで消去する際、ペルソナの熟練度ランクが＋８に達している場合のみ、イゴールがそのペルソナに応じたアイテムに変えてくれるのだ。アイテムといっても消費アイテムから武器・防具とさまざま。今回はレベル33までだが、これ以降は次号も紹介していくぞ。

▶まずはベルベットルームに[illegible]



▶ペルソナをストック欄に戻[illegible]

▶そしてＹＥＳにすれば、ア[illegible]

レベル33までのランク8ペルソナ交換アイテムリスト

レベル	種族	ペルソナ名	交換アイテム	種類	備考
LV４	HIEROPHANT	ヤマ	パララマストーン	魔法石	パララマと同効果
LV５	EMPEROR	セイメンコンゴウ	ＳＴＲインセンス	アイテム	ＳＴＲ上昇
LV５	PRIESTESS	マソ	ＳＰインセンス	アイテム	ＳＰのＭＡＸ上昇
LV５	LOVERS	ピクシー	ＬＵＫインセンス	アイテム	ＬＵＫ上昇
LV５	CHARIOT	オグン	ＨＰインセンス	アイテム	ＨＰのＭＡＸ上昇
LV６	EMPRESS	ヴェスタ	ソーマ	アイテム	ＨＰ､ＳＰ､一時バッドステータス全回復
LV６	HIEROPHANT	アイゼンミョウオウ	ＶＩＴインセンス	アイテム	ＶＩＴ上昇
LV７	JUDGEMENT	ニケー	ＴＥＣインセンス	アイテム	ＴＥＣ上昇
LV８	MAGICIAN	フーリー	はんごんこう	アイテム	瀕死、ＨＰ全回復
LV８	JUSTICE	ネヴァン	ＡＧＬインセンス	アイテム	ＡＧＬ上昇
LV10	LOVERS	ジャックフロスト	ＬＵＫインセンス	アイテム	ＬＵＫ上昇
LV10	SUN	ベンヌ	ポズムディストーン	魔法石	ポズムディと同効果
LV10	DEVIL	ブレス	メギドラストーン	魔法石	メギドラと同効果
LV11	PRIESTESS	アメノウズメ	ペトラディストーン	魔法石	ペトラディと同効果
LV12	EMPEROR	アガートラーム	クラウソナス	両手剣	攻撃33 命中33 ２～４回
LV14	MAGICIAN	ウルヴァシー	シシリディストーン	魔法石	シシリディと同効果
LV15	EMPRESS	モコシ	パララディストーン	魔法石	パララディと同効果
LV16	HERMIT	フウタイ	ブフダインストーン	魔法石	ブフダインと同効果
LV17	WORLD	ケツアルカトル	マグダインストーン	魔法石	マグダインと同効果
LV17	HIEROPHANT	ショウキ	メガトングラブ	拳	攻撃58 命中25 １回
LV18	JUDGEMENT	ファレグ	ザンダインストーン	魔法石	ザンダインと同効果
LV18	PRIESTESS	サティー	まんげつのせきばん	魔法石	サマリカームと同効果
LV18	CHARIOT	ゴズテンノウ	グラダインストーン	魔法石	グラダインと同効果
LV18	JUDGEMENT	ファレグ	ザンダインストーン	魔法石	ザンダインと同効果
LV19	JUSTICE	トリグラフ	ポイズマストーン	魔法石	ポイズマと同効果
LV20	LOVERS	ジャックランタン	アイアンパンプキン	頭防具	回避９ 防御９ 全員装備可
LV21	MOON	リリム	シシリッカストーン	魔法石	シシリッカと同効果
LV22	STAR	ヤヌス	くびかりスプーン	斧	攻撃181 命中58 １回
LV23	EMPEROR	ブラフマー	アギダインストーン	魔法石	アギダインと同効果
LV24	SUN	ヴィゾフニル	パパゲーノ	弓矢	攻撃25 命中53 ２～４回 追加CHARM
LV25	HERMIT	アンヴァル	ドルドナのかい	封神具	P160参照
LV25	HIEROPHANT	オーマ	ぶしょうのこま	封神具	P160参照
LV27	EMPRESS	アリアンフロッド	エレキングラブ	拳	攻撃33 命中30 ２回 追加SHOCK
LV28	MAGICIAN	クーフーリン	ゲイボルグ	槍	攻撃25 命中75 ３～５回 追加CHARM
LV28	JUSTICE	マッハ	ガルダインストーン	魔法石	ガルダインと同効果
LV29	PRIESTESS	ハトホル	フレイダインストーン	魔法石	フレイダインと同効果
LV29	WORLD	イルルヤンカシュ	クリスナーガ	片手剣	攻撃52 命中39 ２回
LV32	TEMPERANCE	アヌビス	こくはつしゃのにっき	封神具	P160参照
LV33	CHARIOT	ホクトセイクン	ごかしんえんせん	投具	攻撃24 命中62 ALL

作りたいペルソナから組み合わせを導き出す
逆引き合体表

普通の合体表では目的とするペルソナの種族になる組み合わせが探しづらい人もいるだろう。そこで作りたいペルソナの種族から、スペルカードの組み合わせがひと目で分かる逆引き合体表を作ってみたぞ。さらに、その組み合わせでのセルフ合体時の記号も記載した。また、その種族中でどのペルソナになるかは合体公式を参照しよう。媒体となるアクマ2体の平均レベルに3を足した数字以上で、一番近いレベルのペルソナが合体結果だ。

ペルソナの合体公式

$$ペルソナのLV \geqq \frac{(悪魔1のLV+悪魔2のLV)}{2}+3$$

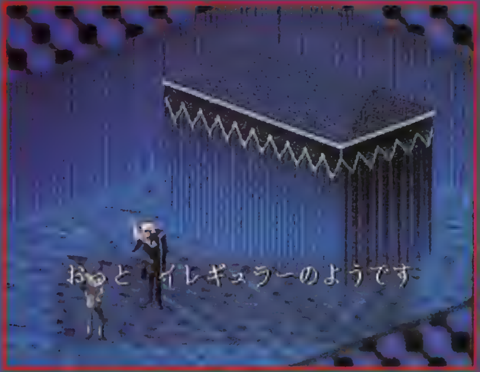
逆引き合体表

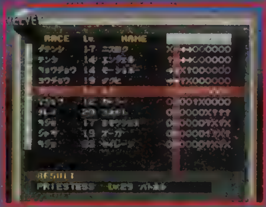
NO ペルソナ種族	悪魔1		悪魔2	色	記号
1 MAGICIAN マジシャン	悪霊	+	堕天使	青	↓
	外道	+	魔獣	白	↓
	鬼女	+	妖精	赤	↓
	屍鬼	+	夜魔	白	○
	屍鬼	+	妖精	赤	○
	堕天使	+	妖精	白	○
	妖精	+	夜魔	白	↑
	妖精	+	妖魔	青	↑
	妖鳥	+	夜魔	白	○
	妖鳥	+	天使	白	→
2 PRIESTESS プリエステス	外道	+	天使	白	○
	外道	+	鬼女	青	○
	鬼女	+	夜魔	白	↓
	邪龍	+	龍王	白	↑
	地霊	+	鬼女	赤	↑
	天使	+	妖精	白	○
	魔獣	+	妖精	白	→
	魔獣	+	天使	青	○
	魔獣	+	凶鳥	白	○
	妖獣	+	天使	赤	○
3 EMPRESS エンプレス	悪霊	+	鬼女	白	○
	鬼女	+	龍王	白	→
	鬼女	+	凶鳥	青	○
	凶鳥	+	妖精	赤	○
	凶鳥	+	龍王	白	↓
	邪鬼	+	鬼女	赤	↑
	地霊	+	堕天使	白	○
	地霊	+	妖鳥	青	○
	妖鬼	+	妖鳥	白	○
	妖鬼	+	鬼女	白	↑
4 EMPEROR エンペラー	悪霊	+	妖獣	青	○
	外道	+	夜魔	白	○
	邪鬼	+	妖魔	青	↓
	邪龍	+	妖魔	赤	○
	地霊	+	凶鳥	赤	○
	魔獣	+	妖魔	白	→
	妖鬼	+	妖魔	白	↓
	妖魔	+	夜魔	白	↑
	龍王	+	妖魔	白	○
5 HIEROPHANT ハイエロファント	外道	+	邪龍	青	○
	外道	+	妖鬼	白	○
	鬼女	+	天使	白	○
	邪鬼	+	邪龍	赤	→
	邪鬼	+	魔獣	白	○
	地霊	+	龍王	白	→
	地霊	+	妖鬼	白	↑
	幽鬼	+	天使	赤	↓
	妖鬼	+	妖精	白	↓
	妖鬼	+	龍王	青	→
6 LOVERS ラヴァー	悪霊	+	妖魔	白	○
	悪霊	+	妖鳥	白	○
	外道	+	妖鳥	赤	○
	外道	+	悪霊	白	→
	屍鬼	+	妖魔	赤	○
	堕天使	+	妖魔	白	○
	地霊	+	妖魔	青	↓
	天使	+	夜魔	赤	○
	天使	+	妖魔	白	○
	幽鬼	+	夜魔	青	○
7 CHARIOT チャリオット	悪霊	+	邪龍	白	○
	悪霊	+	魔獣	赤	○
	悪霊	+	邪鬼	白	○
	凶鳥	+	邪龍	青	↓
	邪鬼	+	妖精	青	↓
	地霊	+	魔獣	白	○
	妖鬼	+	邪龍	白	→
	妖獣	+	龍王	赤	○
	妖獣	+	魔獣	赤	↑
	妖鳥	+	龍王	白	↓
8 STRENGTH ストレングス	外道	+	地霊	赤	○
	屍鬼	+	堕天使	白	↓
	地霊	+	邪龍	赤	→
	地霊	+	妖獣	白	○
	妖鬼	+	堕天使	赤	○
	妖鬼	+	魔獣	青	○
9 HERMIT ハーミット	悪霊	+	妖精	白	○
	鬼女	+	妖鳥	赤	○
	屍鬼	+	妖鬼	白	○
	魔獣	+	夜魔	赤	→
	魔獣	+	堕天使	赤	○
	幽鬼	+	妖獣	青	○
	幽鬼	+	地霊	白	○
	妖獣	+	妖精	白	→
	妖鳥	+	妖精	青	○
	龍王	+	妖精	白	○
10 FORTUNE フォーチュン	外道	+	邪鬼	赤	○
	妖鬼	+	天使	青	○
	妖鬼	+	凶鳥	白	○
	妖鬼	+	妖獣	青	○
11 JUSTICE ジャスティス	鬼女	+	妖魔	赤	↓
	鬼女	+	邪龍	青	→
	凶鳥	+	夜魔	白	○
	凶鳥	+	妖魔	赤	○
	邪鬼	+	龍王	白	→
	邪鬼	+	妖鳥	青	○
	邪鬼	+	妖鬼	白	↑
	地霊	+	夜魔	白	↓
	魔獣	+	邪龍	白	○
	幽鬼	+	妖鳥	白	○
12 HANGED MAN ハングドマン	悪霊	+	夜魔	青	○
	悪霊	+	天使	赤	↓
	外道	+	妖精	赤	○
	妖獣	+	妖鳥	白	○
13 DEATH デス	悪霊	+	幽鬼	青	↑
	邪鬼	+	夜魔	白	↓
	邪鬼	+	天使	白	○
	幽鬼	+	妖鬼	赤	○
14 TEMPERANCE テンパランス	外道	+	妖魔	赤	○
	鬼女	+	魔獣	白	○
	屍鬼	+	魔獣	白	○
	屍鬼	+	鬼女	青	○
	邪鬼	+	堕天使	白	○
	幽鬼	+	妖魔	白	○
	幽鬼	+	魔獣	青	○
	妖獣	+	妖魔	白	→
	龍王	+	堕天使	赤	○
15 DEVIL デヴィル	邪龍	+	天使	白	○
	堕天使	+	夜魔	青	○
16 TOWER タワー	外道	+	妖獣	白	↓
	幽鬼	+	龍王	青	→
	妖獣	+	堕天使	青	○
	妖獣	+	邪龍	白	○
17 STAR スター	外道	+	屍鬼	青	→
	屍鬼	+	地霊	赤	○
	邪鬼	+	地霊	青	↑
	魔獣	+	妖鳥	白	○
	妖鬼	+	夜魔	赤	↓
18 MOON ムーン	悪霊	+	凶鳥	白	○
	悪霊	+	妖鬼	赤	○
	外道	+	堕天使	白	○
	外道	+	幽鬼	白	→
	鬼女	+	堕天使	白	○
	屍鬼	+	凶鳥	青	○
	邪龍	+	妖精	赤	○
	邪龍	+	堕天使	白	○
	幽鬼	+	堕天使	青	↓
	幽鬼	+	鬼女	白	○
19 SUN サン	鬼女	+	妖獣	白	○
	凶鳥	+	天使	白	→
	凶鳥	+	妖鳥	赤	↑
	屍鬼	+	龍王	白	○
	邪鬼	+	凶鳥	赤	○
	邪鬼	+	妖獣	白	○
	幽鬼	+	凶鳥	白	○
	幽鬼	+	邪鬼	白	○
	妖獣	+	夜魔	青	→
	妖鳥	+	妖魔	青	○
	龍王	+	夜魔	赤	○
20 JUDGEMENT ジャッジメント	外道	+	凶鳥	青	○
	屍鬼	+	天使	白	↓
	屍鬼	+	妖鳥	赤	○
	屍鬼	+	妖獣	白	○
	屍鬼	+	幽鬼	白	↑
	邪龍	+	夜魔	白	○
	堕天使	+	天使	赤	↑
	幽鬼	+	妖精	白	○
	妖鳥	+	堕天使	白	→
	龍王	+	天使	青	○
21 WORLD ワールド	悪霊	+	龍王	赤	○
	悪霊	+	地霊	白	○
	外道	+	龍王	白	○
	凶鳥	+	堕天使	白	→
	屍鬼	+	邪龍	青	○
	屍鬼	+	邪鬼	赤	○
	屍鬼	+	悪霊	白	↑
	地霊	+	妖精	青	↓
	地霊	+	天使	白	○
	魔獣	+	龍王	青	○
	幽鬼	+	邪龍	白	→
	妖獣	+	凶鳥	白	○
	妖鳥	+	邪龍	赤	↓

ペルソナマスター を目指す人に贈る さまざまな謎の探究

合体事故の確立と種類について

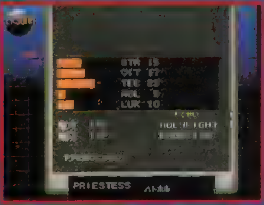
合体事故はセルフ合体の記号の色が青で1/16、白で1/8、赤で1/4の確率で発生する。また合体事故はグレードアップ、グレードダウン、多種発生、FOOL発生、ランダム魔法継承の５種類があり、どれが優先されるかは運しだい。５種類の中で予定と同じペルソナができるものでは、各パラメータがすべて＋２されるグレードアップと、－５されるグレードダウン、召喚する順序に関係なく優先度順に魔法が継承されるランダム魔法継承、の３つがある。多種発生は予定とまったく違う種族のペルソナができることで、FOOL発生はその名の通り22番目の種族"FOOL"ができるということ。下で紹介する魔法継承が成功した場合も、各パラメータがすべて＋１か－１変化するぞ！



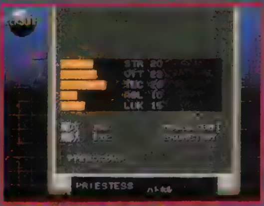


▶セルフ合体の組み合わせと、[illegible]

▶合体予定のペルソナのステ[illegible]



▶これはグレードダウン。全パラメータが下がっている



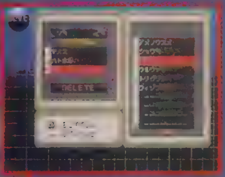
▶各パラメータが＋一なら、[illegible]

グレードアップを狙え！

キャラとペルソナの相性と発動の関係

キャラとペルソナの相性は４種類（マニュアルのＰ49、またはVol.31のＰ44参照）あり、それによって降魔や発動ができなかったりする。降魔すらできない最悪相性の場合はベルベットルームでわかるが、発動できない悪い相性は戦闘してみないとわからないのが難点だ。そこで、各キャラが使えない（降魔・発動できない）ペルソナの種族をひとまとめにして下に明記したぞ。ちなみに主人公と南条、マークとブラウン、エリーとアヤセ、麻希とゆきのはそれぞれペルソナの相性が逆だということも付け加えておこう

◀ピンチ時まれに潜在能力が発揮する最高相性。各キャラの最高相性は初期ペルソナの種族だ



▲降魔さえできない最悪相性の場合はベルベットルームでわかる

◀[illegible]ことができない悪い相性は一番困るよね。悔しい思いとはもうオサラバだ

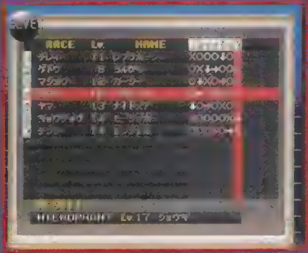
キャラ名	発動できない種族
主人公	HIEROPHANT　STAR　DEATH
なんじょうくん	EMPEROR　STAR　HANGEDMAN　DEATH
マーク	JUSTICE　STAR　DEATH
ブラウン	CHARIOT　STAR　DEATH
エリー	MAGICIAN　MOON　TOWER　DEATH
アヤセ	MOON　TOWER　DEATH
麻希	EMPRESS　MOON　TOWER
ゆきの	PRIESTESS　MOON　TOWER

魔法継承のしくみをちょっとだけ解説

魔法継承については、複雑な計算式があるため現段階では詳しく説明できないが、セルフ合体時に矢印が表示されている場合に魔法継承される確率が高いのだ。矢印のパターンは以下の通りだ。

↑＝同じ大種族同士の組み合わせ：後から召喚するアクマから優先順位の高い魔法を引き継ぎ、さらに合体後のペルソナのパラメータがすべて１ずつ上昇。

→＝相性の良い組み合わせ：先に召喚するアクマから優先順位の高い魔法を引き継ぐ。



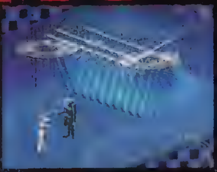
▶[illegible]うまくいくかな？

↓＝相性の悪い組み合わせ：後から召喚するアクマから優先順位の高い魔法を引き継ぎ、さらに合体後のペルソナのパラメータがすべて１ずつ下降。

▲これは大成功！　普通に作ったのでは覚えるはずのないメディアが魔法欄に書き込まれているぞ！

前号(Vol.32)で、"満月時に合体事故の確率がアップする"と書きましたが、そうではないことがアトラス開発側からのコメントで明らかになりました。アトラス開発側によると、「合体事故の起きる確率に月齢は関係ない」とのことでした。ここにお詫びして訂正いたします。

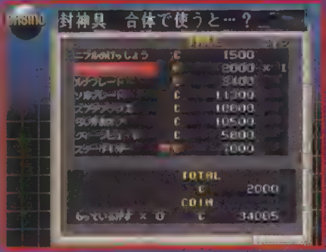
封神具合体の謎がついに解き明かされる!!



封神具の入手方法は？

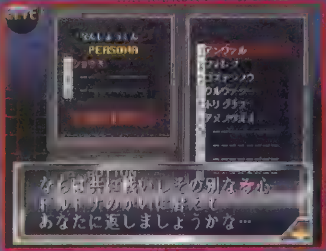
宝箱から入手

◀ダンジョンの中の宝箱に入っている場合もある。ちゃんと隅々まで探索していれば、誰でも見つけることが可能だ。



カジノの景品でゲット

◀進行状況によって、景品が変わったりカジノに戻れなくなったりするので、見かけたらコインを稼いで入手しておこう。

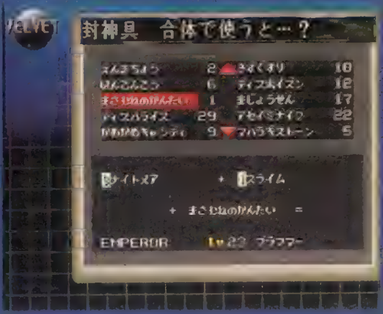


ベルベットルームで交換

◀熟練度のランクが8（MAX）に達したペルソナの中には、封神具と交換してもらえるものもいるぞ。頑張って育ててみよう。

封神具とは、普通の合体では作ることのできない特定のペルソナを作成するために必要なアイテムだ。ゲーム上では「合体のときに加えると…？」としか説明されないため、封神具の効果がわからなかった人も多いだろう。封神具によって対応するペルソナの種族はそれぞれ決まっている。例えば、HIEROPHANTになる組み合わせのときに閻魔帳を加えると、媒体アクマのレベルや本来作られるペルソナに関係なくレベル4のヤマができるのだ。

今回は迷いの森までに入手できる封神具について、対応する種族とその結果作成できるペルソナを公開。これ以外にも封神具はまだまだ存在するので、見つけたら合体時にカーソルを合わせてみよう。もしかしたら見たこともないペルソナに出会えるかもしれないぞ。



▲合体する際、手に入れた封神具にカーソルを合わせると、対応した種族の場合に合体結果が変わるぞ。

封神具名	入手方法	合体予定のペルソナ種族	合体後のペルソナ
閻魔帳	サンモール・カジノ	HIEROPHANT ハイエロファント	LV4 ヤマ
正宗の眼帯	サンモール・カジノ	EMPEROR エンペラー	LV23 ブラフマー
ニブルの結晶	ジョイ通り・カジノ	DEATH デス	LV? ??
武帝の仙桃	ジョイ通り・カジノ	EMPRESS エンプレス	LV? ?????
フレイムショール	セベクビル2F宝箱	MAGICIAN マジシャン	LV8 フーリー
レイヴァンフェザー	セベクビル3F宝箱	JUSTICE ジャスティス	LV8 ネヴァン
水天宮のお札	Bマーケット・カジノ	MAGICIAN マジシャン	LV? ????
黒いガータベルト	Bマーケット・カジノ	MOON ムーン	LV? ?????
雷おこし	Bマーケット・カジノ	HIEROPHANT ハイエロファント	LV? ?????????
袈楼羅像	Bマーケット・カジノ	SUN サン	LV? ????
フィウォルライニージ	迷いの森宝箱	DEVIL デヴィル	LV10 ブレス
ジャストドウイット	迷いの森宝箱	JUDGEMENT ジャッジメント	LV7 ニケー
ドルドナの櫂	LV25アンヴァル+8交換	MAGICIAN マジシャン	LV? ?????
武将の駒	LV25オーマ+8交換	JUSTICE ジャスティス	LV? ???????
告発者の日記	LV32アヌビス+8交換	JUDGEMENT ジャッジメント	LV? ???

封神具合体で作れるペルソナを一部公開!

封神具を加えてできるペルソナの中でも、レベルの低い6体のステータスを公開しよう。ヤマとブラフマー以外は、パーティキャラの初期ペルソナなので合体してもあまり意味はないかもしれないが……。

LV4 ヤマ

レベルの低い序盤に作っておくと重宝する。南条くん最高相性。主人公発動不可

LV7 ニケー

エリーの初期ペルソナ。ナイキをパロった作り方にシャレがきいてる。エリー以外発動不可

LV8 フーリー

アヤセの初期ペルソナ。運良く魔法継承できれば利用価値があるかも。アヤセ以外発動不可

LV8 ネヴァン

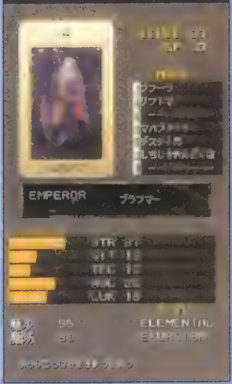
ブラウンの初期ペルソナ。これも魔法継承を狙うのが良い。ブラウン以外発動不可

LV10 ブレス

作っても降魔・発動できるキャラは誰もいない。実は、あるキャラの初期ペルソナなのだ。

LV23 ブラフマー

少ないSP消費量と、物理攻撃を吸収する特性が優秀。主人公最高相性。南条くん発動不可。



注：封神具合体の中には、スペルカードの組み合わせ限定の特殊合体もあります。「袈楼羅像」と「ドルドナの櫂」は、対応した種族を作る組み合わせの他に、特定のスペルカードの組み合わせのときに加えるという条件が付加されています。その条件が揃ったとき、合体結果のペルソナに変わります。

カジノでアイテムを入手しよう!

カジノで扱っているアイテムには珍品が多い。ショップや戦闘では手に入らない武器や封神具もたくさんあるので、ここで稼いで入手しよう!

CODE BREAKER コードブレイカー

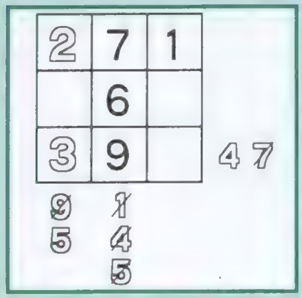
頭をフル回転させて3回以内で当てよう

このゲームでは縦の列（左列、中列、右列）と横の段（本誌では上段、中段、下段と表記）のデータを論理的にまとめる力が求められる。時間制限はないので、何度も確認してから「チェック」するようにしよう。1回目で当てることはほとんど不可能だけど、2回目ならチャンスはあるはず！

なお、メタルカードを落とす悪魔については、155ページを参照してもらいたい。

▲[illegible]

紙に整理しながらプレイするとわかりやすいぞー!



▲連続写真のプレイを整理した物がこれ。1回目の結果は白ヌキ文字で、2回目の結果（の途中まで）は太文字で表されている。

画面だけを見て解こうとしても混乱してしまいがち。そこで、本誌流のデータ整理方法を紹介しよう。

まずは紙にマス目を書き、確定した数字をそこに書き込む。右と下の欄外には、その段や列に絶対に入らない数字をメモしておこう（メモした数字が確定したら斜線で消していくとわかりやすい）。あとはこれを繰り返すだけ。たったこれだけのことだけど、効率よくゲームを進められるようになるからね！

カンを頼りに並べた1回目の結果がこれ。ラッキーなことに2つも正解があった。左列と上&下段のヒット表示を見比べることで、2と3が正解だったことがわかる。同時に、中列に1、4、5が絶対に来ないことなども判明した。

1回目の結果と矛盾しないように数字を配置した結果がこれ。中列と下段のヒット数表示から、1も正解だということがわかる。中列の3つの数字が確定した（ヒットとブローを足えると3になる）。中列は上から7、6、9だ！

後は1、4、5、8の位置を考えるだけ。1回目と3回目の結果から、右上に1が入ることがわかる（1回目のヒットは2、ブローは1を指していた）。2回目の結果から中段の2つも確定。こうしてすべての数字が入り、見事BINGO！

景品リスト

カジノで入手できる景品をまとめてみた。同じカジノでも時期によって内容が変わるので注意。

御影サンモール

病院クリア後、学園に入るまで

コードB×1　BJ　×1
ポーカー×1　スロット×4

〈コードブレイカー〉	
1st	レディースセット+C1000000
2nd	メタルカード10+C5000
3rd	ミリオネアボム+メタルカード
4th	チューインソウル
5th	マッスルドリンコ
6th	ガラガラドリンク
7th	きずぐすり

まだゲーム序盤ということもあって、ここで入手できる武器はどれも性能がイマイチ。もしコインを大量に持っていたとしても、無理に景品と交換する必要はないだろう。ストーリーが進むにつれ、欲しくなる景品が絶対に出てくるからだ。役立つ武器や封神具が景品として登場するまでのカジノは、「4種類のミニゲームが楽しめる場所」と割り切るのが正解だろう。

〈景品アイテム〉

名称	価格	種類	攻	命	タイプ	回数	備考
アセイミナイフ	C2600	片手剣	18	15	単体	2	
バックソード	C2800	両手剣	20	16	複数	1-3	
コルセック	C1800	槍	13	16	複数	1-3	
ギロチンアクス	C2000	斧	36	12	単体	1	
さそりムチ	C1200	ムチ	6	20	全体	ー	追加POISON
デルタストーム	C2100	弓矢	12	15	複数	3	
ブリスカーブラス	C2200	拳	42	11	単体	1	
ショットシェル	C1000	弾	10	ー	ー	ー	

ジョイ通り

病院クリア後、学園に入るまで

ここで手に入る武器はそれなりに使える。コインに余裕があるなら、交換してもいいだろう。ちなみに片手剣は主人公とエリー、両手剣は南条くん、槍はブラウン、斧はマーク、ムチはアヤセ、弓矢は麻希の武器だ。

コードB×2　BJ　×1
ポーカー×1　スロット×4

〈コードブレイカー・左〉	
1st	おたのしみセット+C1000000
2nd	HPインセンス+C5000
3rd	あくまのいえ+メタルカード
4th	ほうぎょく
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード

〈コードブレイカー・右〉	
1st	ジュエリーセット+C1000000
2nd	SPインセンス+C5000
3rd	ゴッドボイス+メタルカード
4th	ディスポイズン
5th	ディスシック
6th	マッスルドリンコ

〈景品アイテム〉

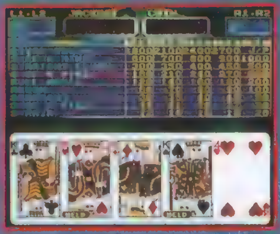
名称	価格	種類	攻	命	タイプ	回数	備考
メイルブレイカー	C3600	片手剣	42	18	単体	1	
ソニックブレード	C4000	両手剣	17	24	複数	3-5	
マルドギール	C4000	槍	15	28	複数	2-4	
ヘッドバッシャー	C7400	斧	62	25	単体	1	
ストライクテイル	C3700	ムチ	11	35	全体	ー	追加SHOCK
ガンフィッシュ	C2300	弓矢	8	26	複数	4-6	
メガトングラブ	C7000	拳	58	25	単体	1	
せんこうだん	C2000	弾	17	ー	ー	ー	追加BLIND

POKER ポーカー

コインを増やしたければコレ!

エクストラゲーム（ダブルアップ）に挑戦できる関係で、カジノの中で、もっとも稼ぎやすい。コインを増やす上ではエクストラゲームの比重の方が大きいため、ポーカーで無理に大きな役を狙わなくていいのもポイントだ。

エクストラゲームはBIG&SMALLよりもHI&LOWの方がおすすめ。意外に思う人もいるだろうけど、これが確率論からの結論だ。ここで重要になってくるのがエクストラゲームのやめ時。これは「特定額を稼いだらやめる」でいいだろう。額は500や1000でもいいし1万や2万でも構わない。



▲ワンペアができている状態ならば、ツーペアやフォーカードを狙えるから、手の2枚だけHOLDしたほうがいい。

HI&LOW（ハイ アンド ロー）

○（ともに負けないカード）の数は上のカード…入っているし、8枚すべてが同数以上ということもある。たいていの場合、負けないカードが8枚以上あるので、確率的にもっとも有利なゲームといえるだろう

BIG&SMALL（ビッグ アンド スモール）

△…なり、…確率的にはAより小さければビッグ、大きければスモールでいいのだが、うまくいかない場合も多い。同じ数字が出ると無条件で負けになってしまう点も痛い

RED&BLACK（レッド アンド ブラック）

□…は…があるなら、これで挑戦してみるのも面白いだろう。前に出たカードが参考にならない（「レッドが出た次はブラック」とはいかない）ため、運がすべてのゲームといえる

BLACK JACK ブラックジャック

得られる額は少ないが成功率は高い

取扱説明書にも書かれているように、ディーラー（COM）は16以下の時に必ずヒットする。これを逆手にとり、手札が12以上になったらそこでストップしてディーラーのバーストを待つといい。ダブルダウンを併用してもいいだろう。もちろん、「6CARDS」や「777」が狙える場合はヒットしよう。

御影サンモール

セークヒルクリアまで

コードB×1　BJ×1　ポーカー×1　スロット×4

〈コードブレイカー〉	
1st	インセンスセット+C1000000
2nd	マハラギストーン+C5000
3rd	あくまのいえ+メタルカード
4th	ほうぎょく
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード

〈景品アイテム〉

名称	価格	備考
えんまちょう	C 500	封神具
まさむねのがんたい	C1000	封神具
グロック26	C2100	ハンドガン
イングラム	C2000	マシンガン
モスバーグM500	C2500	ショットガン
AK47	C2100	ライフル
シャドウマスク	C2000	頭防具(男用)
ステルススーツ	C3000	体防具(男用)
ダークガード	C1200	手防具(男用)
ブラックシューズ	C1000	足防具(男用)

景品にある防具のデータは以下のとおり。なお、ハンドガンは麻希とアヤセ、マシンガンは主人公とブラウン、ショットガンはマーク、ライフルは南条くんとエリーが使えるぞ。
シャドウマスク　／頭／防8／回2
ステルススーツ　／体／防15／回5
ダークガード　　／手／防4／回3
ブラックシューズ／足／防3／回7

〈景品アイテム〉

名称	価格	種類	攻	命	タイプ	回数	備考
ニブルのけっしょう	C 1500	−	−	−	−	−	封神具
ぶていのせんとう	C 2000	−	−	−	−	−	封神具
ルナブレード	C 3400	片手剣	16	22	全体	−	
ソルブレード	C11300	両手剣	42	28	全体	−	
ズフタフランス	C10000	槍	14	34	複数	3-5	追加SLEEP
らいがのオノ	C10500	斧	78	28	単体	1	
クィーンビュート	C 5800	ムチ	14	43	全体	−	追加CHARM
スターゲイザー	C 7000	弓矢	47	31	単体	1	
エレキングラブ	C 9500	拳	33	30	単体	2	追加SHOCK
ますいだん	C 3000	弾	23	−	−	−	追加SLEEP

ジョイ通り

セークヒルクリアまで

コードB×4
BJ　×0
ポーカー×0
スロット×4

コードブレイカーで手に入る防具のデータは以下のとおり。すべて女性専用なので、余分に取っても役に立たない。女性の人数に合わせて入手しよう。
フィーバークラウン／頭／防10／回4
セブンズコート　　／体／防20／回10
プラチナクィーン　／手／防5／回5
ルージュノワール　／足／防5／回8

〈コードブレイカー・左奥〉	
1st	ジュエリーセット+C1000000
2nd	マハガルストーン+C5000
3rd	フィーバークラウン+メタルカード
4th	ガラガラドリンク

〈コードブレイカー・右奥〉	
1st	メタルカード99+C1000000
2nd	マハブフストーン+C5000
3rd	プラチナクィーン+メタルカード
4th	チューインソウル

〈コードブレイカー・左前〉	
1st	インセンスセット+C1000000
2nd	ダイヤモンド+C5000
3rd	ルージュノワール+メタルカード
4th	ガラガラドリンク

〈コードブレイカー・右前〉	
1st	レディースセット+C1000000
2nd	アレキサンドライト+C5000
3rd	セブンズコート+メタルカード
4th	チューインソウル

SLOT
スロットマシン

ちゃんと稼ぐには戦略性が不可欠なのだ

▶バー（2カ所）をはじめ、5カ所でリーチを作った。これが見事に当たり、バーとオレンジをそろえることに成功。8枚を投資しているので、47枚のプラスという計算になる。

大ドラムだけで構成する役ができないことには、大きく稼ぐことはできない。しかし、地道に小ドラムがらみの役を作っていくことで、少しずつコインを溜めていくことはできる。この場合、いかにたくさんのリーチを作れるかがポイントだ。下の連続写真を参考にして、小ドラムの並べ方を自分なりに研究してみよう。

なお、チェリーの図柄は配当が低いので、当たっても結果的にマイナスになることがある。8枚を投資するのだから、10枚以上の配当があるリーチを狙っていきたい。

これがこの回における小ドラムの初期配置だ。7こそ1つしかないが、チェリーがそろっていたり、バーが3つもあるため、ラッキーパターンといっていいだろう。

まずは縦の列に注目。上下のドラムに共通しているチェリーとオレンジをそろえる。チェリーを横方向に並べた方が当たる確率はアップするが、配当が低いので無視した。

続いて横の列に注目。左右の小ドラムに共通している図柄が複数ある場合、配当の高い方を優先するのが基本だ。ここでは7に次ぐ配当を誇るバーを選択している。

その後、バーとオレンジの両方を並べられることが判明。さっそく修正する。あとは大ドラム次第だ。小ドラムがらみのリーチを4つ作れたのは上出来といえるだろう。

DICE
ダイスゲーム

それなりに儲かるが上限が低い点が残念

5と6、8と9といった感じで2カ所に賭けるとよく当たる。ただ、1カ所に100枚まで賭けられるため、はずれが続くとコインが一気に減ってしまう。熱くなりすぎないように気をつけよう。

エクストラゲームは3分の2の確率で当たる計算なので、決して分は悪くない。ただ、確率的には7が出やすいし、上限も1万枚止まりなので、本気で稼ごうと思ったらダイスにはこだわらず、ポーカーに乗り換えた方が得策かもしれない。

▶リザルト表示を見ればわかるように、やはり7前後が出やすい。このように1点賭けで勝負してみるのもいい。

◀エクストラゲームは7さえ出なければ勝ちとなるので、確率的には決して悪くない。[illegible]

御影サンモール
楽園サイト

コードB×1　BJ×1　ポーカー×1
スロット×3　ダイス　×1

〈コードブレイカー〉	
1st	インセンスセット+C1000000
2nd	えいはのせきばん+C5000
3rd	ヒランヤ+メタルカード
4th	チューインソウル

追加効果を持つ、実戦で役立つ武器が多い。クリアするまで使えるぞ。

〈景品アイテム〉

名称	価格	種類	攻	命	タイプ	回数	備考
ブルバダガー	C23000	片手剣	110	44	単体	1	追加CLOSE
せきじゃのつるぎ	C32000	片手剣	62	55	単体	2	
けんうんまる	C50000	両手剣	42	50	複数	3-5	追加FREEZE
こんりゅうまる	C65000	両手剣	47	58	複数	3-5	追加BLIND
ほうてんがげき	C25000	槍	22	60	複数	4	
こうまじょう	C70000	槍	60	81	複数	1-3	追加UNLUCK
かぶつちきょうこ	C33600	斧	143	49	単体	1	追加PALYZE
ごうまだいせつざん	C44000	斧	167	55	単体	1	追加STONE
へいじのとりなわ	C14000	ムチ	23	64	全体	—	追加UNLUCK
しせんちゅう	C17500	ムチ	26	70	全体	—	追加PALYZE
げんじゅう	C15000	弓矢	16	48	複数	0-7	
かぎろひまる	C26800	弓矢	86	65	単体	1	
ダマスカスハンド	C25800	拳	112	48	単体	1	
やみなでのてぶくろ	C35000	拳	65	56	複数	2	追加BLIND
キューピット	C 4000	弾	42	—	—	—	追加CHARM
はくぎんのたま	C 5000	弾	45	—	—	—	

ブラックマーケット
荒れ地サイト

コードB×3　BJ×1　ポーカー×1
スロット×3　ダイス　×1

〈コードブレイカー・左〉	
1st	メタルカード99+C1000000
2nd	こうはのせきばん+C5000
3rd	ソーマ+メタルカード
4th	マグダインストーン
5th	マジカルガード
6th	フィジカルガード
7th	ませき
8th	チューインソウル

〈コードブレイカー・中央〉	
1st	インセンスセット+C1000000
2nd	えいはのせきばん+C5000
3rd	ヒランヤ+メタルカード
4th	チューインソウル

〈コードブレイカー・右〉	
1st	おたのしみセット+C1000000
2nd	せんこうのせきばん+C5000
3rd	あくまのすむいえ+メタルカード
4th	ディスポイズン
5th	ディスシック
6th	マッスルドリンコ
7th	ガラガラドリンク
8th	きずぐすり

封神具と魔法石だけという、アイテム合体マニア（!?）にはこたえられない品揃えだ。

〈景品アイテム〉

名称	価格	備考
すいてんぐうのおふだ	C2500	封神具
くろいガーターベルト	C3000	封神具
かみなりおこし	C3500	封神具
かるらぞう	C4000	封神具
フレイダインストーン	C1000	魔法石
グラダインストーン	C1000	魔法石
えいはのせきばん	C3000	魔法石
ぐしのせきばん	C3000	魔法石
こくじょうのせきばん	C3000	魔法石
ベトラマストーン	C1000	魔法石
パララマストーン	C1000	魔法石
ポイズマストーン	C1000	魔法石
シシリッカストーン	C1000	魔法石
こうはのせきばん	C3000	魔法石
せいもんのせきばん	C3000	魔法石
まんげつのせきばん	C5000	魔法石

スターグラディエイター

連続攻撃がカッコいい『スターグラディエイター』。今回はプラズマコンボタイプ別の攻略をお届け!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	10月25日(発売中)		2P対戦可

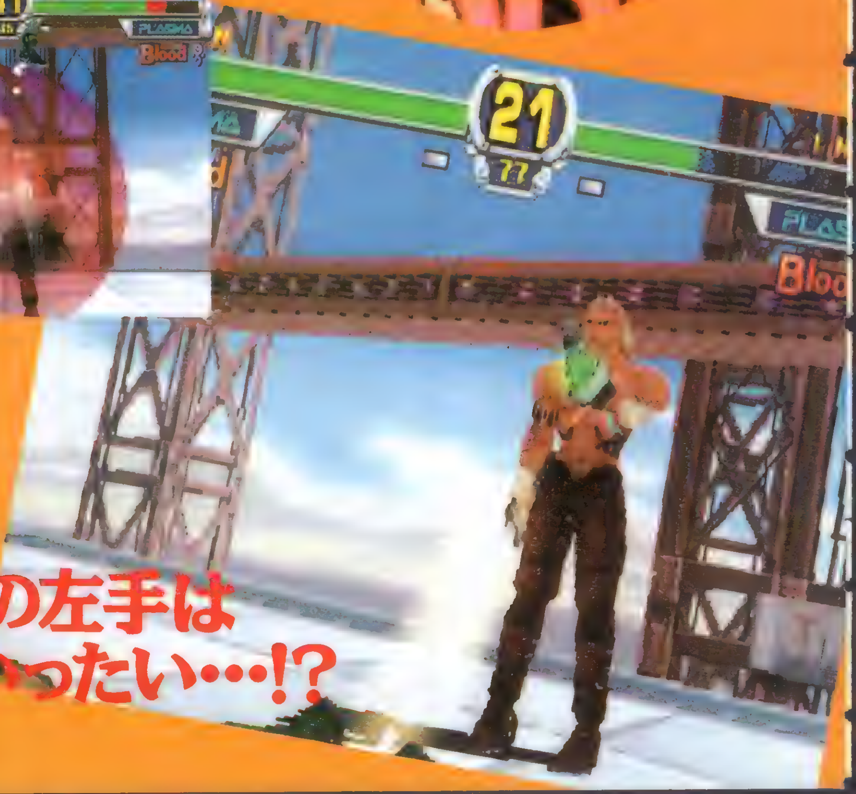
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ちょっとキャラの個性が強すぎるかな〜、って感はあるんだけど、そこは格闘ACTのカプコン、ゲーム性の高さは折り紙つきの「スターグラディエイター」。各種演出もピカピカでバリバリにイカスこのゲーム、今回はより実戦向けってことで、プラズマコンボに焦点をしぼって攻略記事をお贈りしてみました。ちょっと取っつきにくいゲームかもしれないけど、ぜひプレイしてほしい。そのときこの記事を参考にしてもらえれば、なおうれしいな。　(ウキウキ松崎改メやおい平吉)

PS版『スタグラ』にはオリジナルキャラが! やつの名は…

チームバトルモードやトレーニングモードなど、オリジナル要素が満載のPS版「スターグラディエイター」に、さらにうれしいお知らせ！ なんと、アーケード版にも登場しなかったPSオリジナルキャラが、存在することが明らかになったのだ!! もちろん、プレイヤーが操ってアーケードモードや対戦モードをプレイすることも可能。そのキャラの名はブラッド！ 出し方などは次号で。

巨大なソードを操る静かなる剣士…!!



この左手はいったい…!?

実践！ タイプ別プラズマコンボの使い方!!

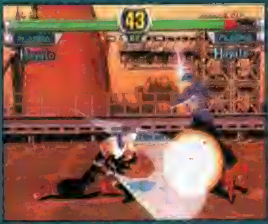
一見すると自由度が高い印象を受けるプラズマコンボ。だが、実はプラズマコンボとして認識される技のルートというのは、あらかじめ決められている。縦斬りメインのAタイプ、横斬りメインのBタイプ、キックメインのKタイプと3タイプに分けられているのだ。今回はプラズマコンボのタイプ別にキャラを分け、キャラごとのコンボを見ていこう。

特殊なプラズマコンボ

ハヤト	A・A・A・K・Kから→+K	ゲレルト	↙+A・A・B・K連打(挑発)
ジューン	B・B・B		A・A・A・K・AからK
	↓+K・↑+K		K・A・B・B・Bから→←+K
	B・B・↓+B	リムガル	ロングバックダッシュ(→・←・G+K)中にK
	K・K・K・↙+K	ベクター	K・A・K・A・Bから←+K (プラズマファイナル)
	K・K・K・↓+K		K・K・←+K・→+K・←+K・→+K
ガモフ	↓+A・↗+A	ゴア	←+K・↙+K
	↓+B・→+A	ビルシュタイン	K・K・K・K
	↓+A・K	カッパ	A・A・A・K・AからK
	↓+B・K		K・A・B・B・Bから→←K
	↘+B・K		

A TYPE ハヤト

Aタイプコンボの特徴として、A・Bとつなげると、そこでコンボが終わってしまうというものがある。が、Bを出す際に✚キーを下方向に入れておくと下段攻撃になり、密着状態でなければ相手を転ばせることができる。また、最後のBをAに変えると、1発目が入っていれば連続技になるので、最初のAの当たり具合を見て次の技を変えていくといいだろう。また、A・A・A・Kのコンボはスキが小さく、ガンガン押していくこともできるぞ。



◀プラズマコンボはAタイプだが、Bの使い方が重要。

オススメプラズマコンボ

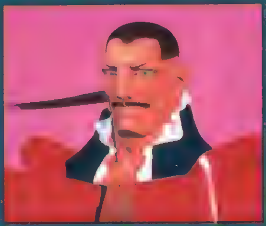
A・B

Bは、密着状態なら立ちガード不能、離れているとしゃがみガード不能だ。

A・A・A

軸ずらしでかわされなければ強力。上のコンボとうまく使い分けよう。

A TYPE ゲレルト



ゲレルトは基本的に、突き攻撃がメインとなる。この突きという技、攻撃範囲は狭いもののリーチが長く、攻撃スピードも相当速い。とくに強力なのがA・A・Bで、最後のBまで相手に反撃されることがなければ、ファイナルまで狙っていくことができるぞ。ただ、Aばかり出していたのでは反撃も受けやすい。そこで重要になってくるのがB・B。ゲレルトには珍しく広角的な攻撃をしてくれるので、相手の軸ずらしを潰すこともできるのだ。

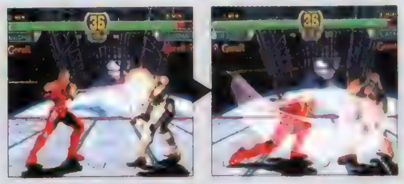
◀素早く強力なAで、相手をガンガン押していこう。

オススメプラズマコンボ

A・A・B

このあと、A・AからのA連打でプラズマファイナル完成！ガンガン狙え!!

B・B



このコンボを混ぜて、相手の動きを封じるのだ。これでAが生きる。

©CAPCOM 1996 ※文中のAは縦斬り、Bは横斬り、Kはキック、Gはガードを表しています。コマンドはキャラが右向きのときのものです。

BTYPE サターン

サターンの強みは、何といってもリーチの長さ。ただ、リーチが長いというのは、攻撃前後のスキが大きいという側面も兼ね備えているともいえる。接近戦がメインになるこのゲームの特徴において、これはとにかく痛いのだ。よって、サターンは確実に技を当てていくことが重要となる。そういう意味で使い勝手のいいプラズマコンボはA・BやB・Aといった、限りなく単発に近い技だ。これで相手の動きを封じつつ、ちくちく攻めよう。

◀AとBをうまく出し分けることが重要だ。

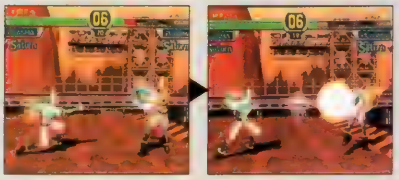
オススメプラズマコンボ

B・A

相手のガード方向を惑わすのに適したコンボだ。遠距離から狙おう。

→B・B

これも遠距離から。ここから別のプラズマコンボを狙っていってもいい。



BTYPE ガモフ

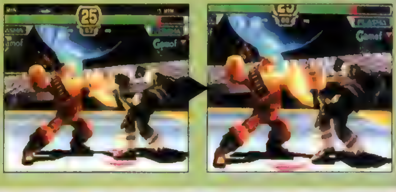
ガモフはとにかく動きが遅い。よって、なるべく出の早い技を主体に組み立てることが重要だ。その場合、とくに有効なのがK・AやA・Aという、2発目がAになるプラズマコンボ。2発目のAは技の硬直も短く、ガードされても相手より早く動けるようになる。これで相手を固め、スクリューを狙っていくのがいいだろう。ただ、B・Aというコンボに限り、最後のAの硬直がちょっと長い。これはあくまでアクセントとして使っていこう。

◀Gでコンボをキャンセル[illegible]い。スキの少ない技を主体で

オススメプラズマコンボ

K・G・K

Gでプラズマコンボをキャンセル。かえってこっちの方がイイのだ。



K・A

最初のKは、相手がしゃがんでいても当てることができるので便利だ。

BTYPE ベクター

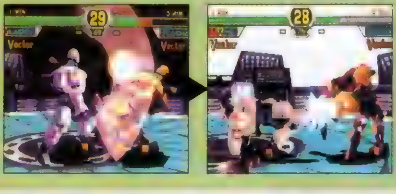
レーザーという強力な技を持っているため、そればかりに頼りがちだが、ハッキリいってめったに当たるものではない。ここはすっぱりあきらめて、キッチリプラズマコンボを決めていこう。この場合、とくに強力なのがA・A・K。軸ずらしなどでかわされやすいが、最初のAが入れば連続技として最後まで確実に入る。またB・A・Kもなかなか強力。なにより、相手にリベンジされたり、軸ずらしで避けられないのが便利なのだ。

◀1発が強いから無理にコンボを狙うこともない。

オススメプラズマコンボ

A・A・K

最初の1発が入れば連続技になる。スキもあまり大きくないのがいい。



B・A・K

これならリベンジを受けることもまずない。積極的にいってOKだ。

BTYPE ゴア

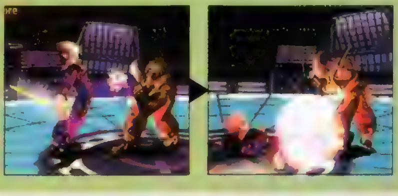
ゴアは、見かけによらず接近戦がけっこう得意。トリッキーな技の数々で、相手の裏をかくような戦い方ができるのだ。反面、プラズマコンボはあまり強力ではない。大体どのルートをとったとしても、3発目以降が出るまでに、尋常ならざるスキが生じてしまう。ただ、例外的にK・A・Kというルートだけ、そこそこスキが小さく、リベンジを受ける危険性も低い。このまま進んで相手にファイナルか投げかを迷わせることも可能だぞ。

◀ゴアは、実はファイナルが狙いやすいキャラだ。

オススメプラズマコンボ

K・A・K

ここからBにつなげたり、ファイナルや投げにいける。重要なコンボだ。

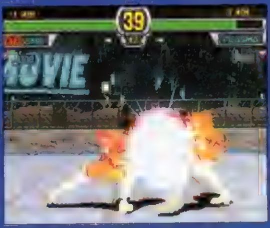


A・A

ゴアのコンボは2発目までなら早くて強力。確実に2発でやめよう。

KTYPE ジューン

ジューンは、リーチの短さを補う動きの素早さが最大の武器。これがプラズマコンボでもばっちり発揮されている。右以外のコンボでは、A・A・Kがある。これはしゃがんでいる相手に当てれば、最後まで連続技として入るうえ、Gでキャンセルすればダウン攻撃まで入ってしまうという強力なコンボだ。相手の状態を見て、A・AからAや✚↓B、✚↓Kと先の展開を変えていける点も非常に便利。臨機応変に使い分けていくことが重用。

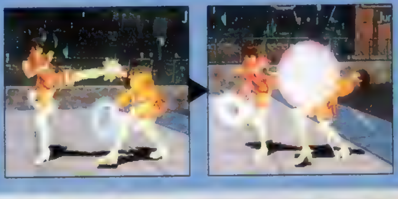


◀A・Aのコンボは、汎用性に富んでいるのが魅力

オススメプラズマコンボ

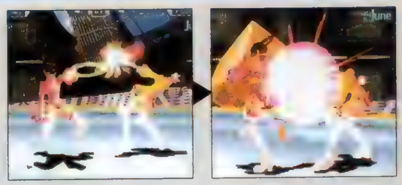
K·K·K

とにかく技の出が早く、相手と密着して、もつれた状態から出すと強力だ。



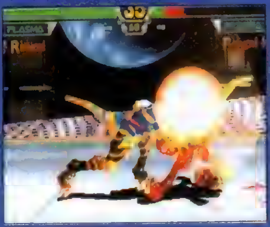
B·B·B

相手の軸ずらしを封じることができる。たまに出して、撹乱していこう。



KTYPE リムガル

リムガルのプラズマコンボには強力なものが多い。コンボ主体に攻め込んでいく典型的なキャラといえるだろう。その場合、とくに重要になるのがB・K・AとA・K。この2つは最初の1発目が入れば連続技となるので、出し分けて相手のガードを惑わしてやろう。また、2発目のKでやめたときはほとんどスキがなく、これをGでキャンセルしてもう一度A・KやB・Kを出し、相手をガンガン押し込んでいくのもなかなかいい戦法だ。



◀1発の攻撃力が高くコンボ性もイイ。これはイケる!

オススメプラズマコンボ

A·K

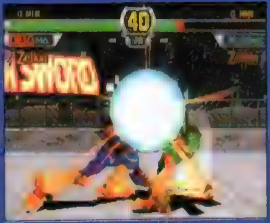
ここはGでキャンセルして今度はB・K。相手はガードに困るはず。

B·K·A

すべて攻撃のボタンが違うので、リベンジされることもまずない!?

KTYPE ゼルキン

ことプラズマコンボという点では、とにかく恵まれた位置にいるゼルキン。その多くが連続技となるうえに、ガードされてもスキが小さく、反撃の危険性が低い。これはガンガン押していかない手はないだろう。というわけで、A・A。スキも小さく、何より連続技になってくれるのがうれしい。このあとKを出すと、ガードされても反撃はまず受けないうえに、ヒットすればBにつながるのだ。空中からの必殺技も交えれば、もはや無敵!?



◀プラズマコンボがとにかく強力。ガンガンいけ!!

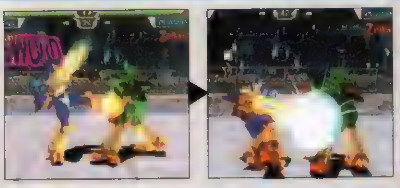
オススメプラズマコンボ

A·A

出も早く、しかも連続技になってくれる。ここからの派生がおもしろいのだ。

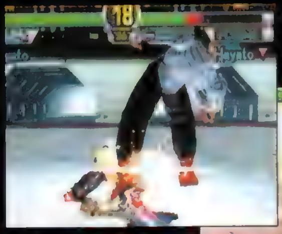
K·K·K

たまに出すことで相手のリベンジを封じられる。心理戦に勝て!



CHECK! ファイナルにつながるコンボは1通りじゃない!!

ここまではプラズマコンボについて見てきたが、ここでプラズマコンボの最終形、プラズマファイナルについて説明しよう。これは一定のコンボを出したあとに決まったコマンドで出すことができるのだが、この一定のコンボというのは必ずしも1つではない。例えば右の派生表。これはハヤトのものだが、赤く色分けされているどのルートをたどっても、ファイナルまで出すことができる。つまり、重要なのはルートというよりも最後に出した技、ということになるのだ。



◀どうせなら、常にファイナルを狙っていくくらいの心づもりでいたい。

▶どのコンボがつながりやすいかを見極めれば、ファイナルも近づくぞ!

地球征服をもくろむプラズマ兵器の開発者 ビルシュタイン

発生条件

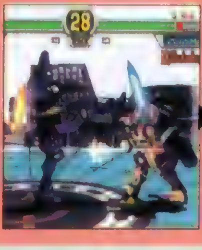
●使用条件：スタートボタンを押しながらカーソルをコアに合わせ、G、K、G、K、A、A、A、B、B、B、G+K。
●スーパービルシュタイン乱入条件：全10ステージを6分以内でクリアすると、スペシャルステージに突入。ビルシュタインの精神体・スーパービルシュタインが登場する。

ビルシュタインのプラズマコンボはAタイプ。なのに、Aを起点としたプラズマコンボは使いにくいものばかり。ところが、Kを起点としたコンボが優秀で、そこからさまざまな攻め手が考えられるのだ。というわけでコンボはK・K・K。これでビルシュタインは後ろを向くので、その後ダークサイクロンを狙っていく。そのあとは、K・Kとつないでまた後ろを向くか、Kでやめて仕切り直そう。

オススメプラズマコンボ

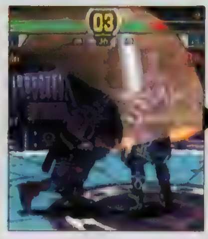
K・K・K

ビルシュタイン最強のコンボ。ここからどう攻めるかを考えるのもおもしろい。普段は特殊技のダークサイクロンで攻めるのがいい。



A・A

一応連続技。普段はここで止めておいて、相手がリベンジなどで反応できないようならここからA・K・Kでファイナルを狙おう。



◀Kが出も早く、判定も強いので便利。反面AやBは単発でもイマイチ使い勝手が悪いので、基本的にはあまり使う機会はないかもしれない。

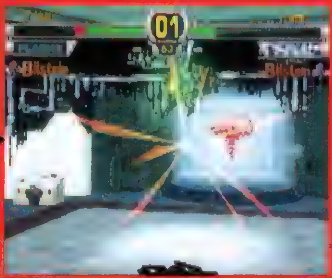
▶とはいっても、攻めがワンパターンになると反撃の余地も大アリ。AやBはたまにフェイント気味に混ぜると、よりKが効果的に使えるようになるぞ。

	技名	コマンド
特殊技	バーチカルソード	→+A
	サイドソード	→+B
	ボーウェルズブレイク	→+K
	ペネトレイトソード	↘+A
	グラウンドヘルウィンド	↘+B
	センチピードキック	↘+K
必殺&連携技	スペースレンドソード	↓↘→+A
	ブレイズソード	↓↑+A
	ダブルブレイズ	↓↑+A・↓↑+A
	ヘルウィンドソード	←→+B
	デッドリートリプル	→+B・A・A
	デススペルキック	ダークサイクロン中にK・K
	デススペルソード	ダークサイクロン中にK・A
	カラミティダイブ	浮遊中にA
	フィアライズソード	ダッシュ中にAかB
	スライドセンチピード	ダッシュ中にK
後方特殊技	ダークサイクロン	後方に敵がいるときにK
必殺投げ	ファイナルビルシュタイン	→↘↓↙←+A+B
特殊行動	消える	←+K
	浮遊	K+G
	空中横移動	浮遊中にG

プラズマファイナル

A·A·A·K·KのあとA

最初のA・AとA・Kの部分が連続技になっている。このあとのKで相手を宙に浮かせ、そのまま自分も飛び上がって相手を串刺しにするのだ。見た目はハデだが、決まりにくい。



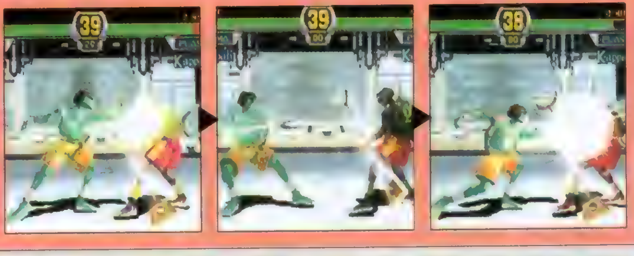
※表内のコマンドはキャラが右向きのときのものです。

正体不明の正義の味方!? カッパ

オススメプラズマコンボ

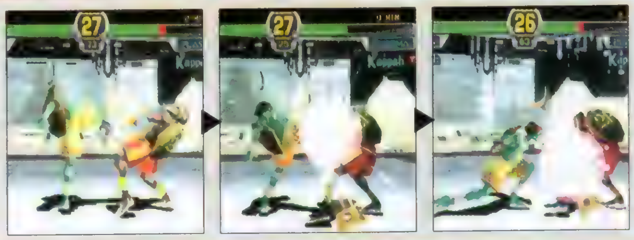
A・A

振りの早い連続技。これで相手を押していくことが可能。ただ、こればかり出しているとプラズマリベンジの的になってしまうので注意。



K・K・B

最初のK・Kは連続技。さらにBが下段攻撃なので、3発目を上段攻撃のKと出し分けて、相手のガードを混乱させてやろう。



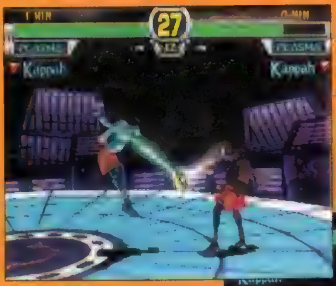
発生条件

●使用条件：ビルシュタインが使用可能な状態でスタートボタンを押しながらカーソルをハヤトに合わせ、K、A、B、A、G、A、B、A、K、A、B+G。

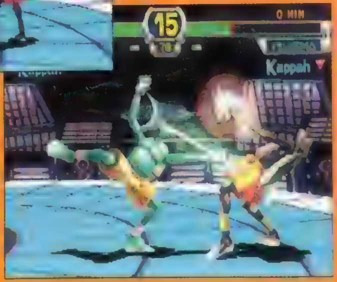
●カッパ乱入条件：3ステージをクリアした時点でタイムの下2ケタが00の場合、次かカッパとの対戦になる。

見た感じからは想像できないかもしれないが、実はカッパの攻撃は、ゲレルトのそれとほとんど同じだ。というわけで、ゲレルトで使えた戦法は、大体そのまま使えると思って間違いない。プラズマコンボで強力なのも、やはりA・A、B・Bといったところ。ここまで来たら必殺技で個性を出すしかないか!? その場合は、河童駄駄っ子がおもしろいのだが、これがまた、当てるのが難しいんだよねぇ……。

	技名	コマンド
特殊技	土筆坊	→+A
	露払い	→+B
	枯れすすき	→+K
	アメンボ突き	↘+A
	草刈り	↘+B
	蓮の葉蹴り	↘+K
	因幡の白兎	←+A
必殺&連携技	もずのはやにえ	↓↘→+A
	蝉時雨	↓↘→+A・A連打
	蛙蹴り	↓↘→+A・K
	夕立突き	→↘↓↙←+A連打
	夕立一本釣り	→↘↓↙←+A連打・→+A
	夕立露払い	→↘↓↙←+A連打・B
	夕立蛙蹴り	→↘↓↙←+A連打・K
	つむじ風	→↘↓↙←+B
	鐘鳴らし	→→+K
	夫婦蜻蛉	↓↙←+K
	蛃の舞い	↘+K・←+K
	河童駄駄っ子	→↘↓↙←+A+B
	飛脚打ち	ダッシュ中にAかB
	蚤蹴り	ダッシュ中にK・K
	馬の嘶き	ダッシュ中にK+G
必殺投げ	タガメ固め	敵がうつぶせのとき足側で→←+K
特殊行動	斜め前転	←→K+G



◀何をやってもゲレルトに似ているカッパ。ゲレルトで戦うことに慣れていれば、なんの違和感もなくカッパを扱えるはずだ。たまには気分を変えて、ね。



▶ただ、必殺技は明らかにカッパの方が豊富。どうせカッパで戦うなら、プラズマコンボを忘れて、必殺技主体に攻撃を組み立ててみるのもいいかも。

プラズマファイナル

A・A・B・A・AのあとA連打

突いて、突いて、下段を払って突いて、また突く。最後はやっぱり相手を宙に放り上げて突きまくる……。これまでゲレルトと同じじゃないですか（泣）。

ヴァンダルハーツ

失われた古代文明

完全3D化されたフィールドが、高度な戦略性を生み出した！ハデに見えて実はとびきり正統派のS・RPGを徹底攻略だ!!

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	10月25日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームは、ストーリーとステージ演出がとにかくおもしろい。とくに今回紹介している部分の後に起こる〝時空の狭間に飛ばされる〟イベントや、〝待ち伏せて敵を奇襲する〟ステージ演出など、ドップリとハマりこんでしまう魅力的な展開がめじろ押しなのだ。だから早く先に進みたくなって、味方ユニットのレベルアップがおろそかになり、戦闘に勝てなくなり、結局やり直すハメになり……。本当の意味で戦略性の高い、正統派S・RPGであるということを痛感しました。　（かわ）

味方を死なせないで戦闘に勝つコツ教えます!!

アッシュ以外のユニットは、戦闘で死んで(退却して)しまっても次の面で復活できる。でも、レベルは死んだときのままなので、またすぐ死んでしまう……この悪循環が続くと、いずれステージクリアできなくなってきてしまう。〝できるだけ味方を死なさずに戦闘に勝利する〟今回はこの、ゲーム最大のポイントを徹底攻略していくのだ。

▼完全3Dの戦闘フィールドでは、頭を使わないと勝てない。1つ1つの局面を制していくことが大切。

▲敵に狙いを絞らせずに、味方ユニットをうまく協力させて戦おう。

◀ユニットを順調に成長させることができれば、ステージが進んでも勝利の確率は大。あとはキミの戦略しだいだ。

戦闘に勝利するには次の4つのテクニックが必要だ！

1 敵との位置関係を知れ！

敵の真正面よりも横、横よりも後ろ、後ろよりも上から攻撃する方がより大きなダメージを相手に与えることができる。逆に言えば、敵ターンで相手に有利な位置をとられないよう、味方ユニットの向きにも注意が必要だってこと。

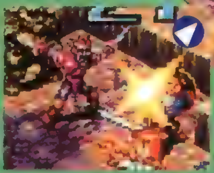
▼正面より、横から攻める方が大きなダメージを与えられる。スキをつく分、敵の防御力が低いからだ。攻撃を回避される率も下がる。

▲上方からの攻撃は、さらに大きなダメージを与えることができる。〝横、後ろ、上から攻める〟ということを常に意識しながら戦おう。

2 反撃を利用せよ！

この「反撃」システムを有効利用した1例が右の写真だ。味方ユニットのHPが残り少なく、敵のHPもあと2回の攻撃で確実になくなる、という場合に有効。1ターン内に攻撃を受けるのが、1度だけで済むからだ。

▼自ターンで敵に隣接しておき、敵ターンでワザと攻撃を受ける。



▲すぐさま反撃！　そして次の自分のターンで相手を倒す。1ターン中に2回の攻撃が可能なのだ。

3 敵を囲んで追い込め！

敵に物理攻撃（敵ユニットに隣接して攻撃すること）をする際、目標の敵に隣接する味方ユニットが他にいると、支援効果として攻撃力がアップする。隣接する味方ユニットが多いほど、この攻撃力は大きくなるぞ。要するに囲むようにして敵ユニットを攻めてゆくのだ。強力なボスユニットや、ヒーリングで自分自身のHPを回復させてしまうやっかいな相手などに効果的。

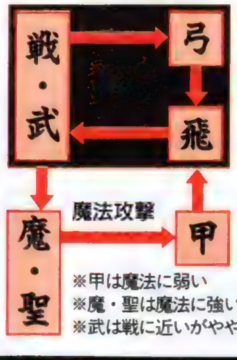
▲敵ターンでの反撃時にも同様の効果がある。むやみに単独で攻めるより安全でもあるのだ。

4 敵との相性を把握せよ！

右図を見れば分かるように、各属性にはそれぞれ天敵と呼べる属性が存在する。1ターン1回の各ユニットの攻撃を最大限に生かすためにも、「どの敵を狙うか」は、戦闘時最大のポイントなのだ。

▲転職して初めてなれる属性、「飛」のユニットは、「戦・武」の敵に有効。

戦闘開始時にはこの図を参考に、すべての敵の属性と相性をチェックしよう。基本中の基本だぞ。



※甲は魔法に弱い
※魔・聖は魔法に強い
※武は戦に近いがやや劣る

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESARVED. Development by KCET.

今回は「山賊の谷」～「城塞遺跡・内部」までを大攻略！

BATTLE 1 山賊の谷

この最初のステージで、戦闘に必要なテクニックを実際にいろいろ試してみよう。

最初の戦闘だけあって敵も強くはない。注意すべき点はＨＰがなくなってきたら無理をしないことぐらい。左ページのテクニックをいろいろ試してみるのもいいぞ。ただし、目標のボス・ズーは最後に倒すこと。じゃないとお金がめいっぱい入ってこないのだ。

◀左ページの1のテクニックを使えばクリアも簡単。いろいろ試してみよう。

敵データ ENEMY DATA

［敵データの見方］円内の文字は属性、「×1」などはステージに登場する数。数字はＨＰ、その下にあるのがキャラ名とポイントアドバイス。

属性	数	HP	キャラ名	ポイントアドバイス
戦	×1	14	ズー・ガッハ	体力が少なくなると、回復魔法を１回だけ使う。
戦	×3	14	シーフソルジャー	はっきり言ってザコ。反撃だけで殺せるときもあるぞ。
弓	×2	12	シーフアーチャー	攻撃力はたいしてないが、連続で攻撃されるとツライ。

BATTLE 2 ドブル地区

属性間の相性を知ることがどれだけ重要か、ここで思い知らされるのだ！

ステージ前半に登場するアームドエレメンタルの属性は「飛」。だから「弓」属性のホセをメインに使っていけばＯＫ。後半に出てくるハンターゴブリンも、ユニット１人をおとりにして、平地におびき出してから攻撃すれば楽に倒せるぞ。

▲ステージ前半はホセの１人舞台。「飛」にとって「弓」はまさに天敵なのだ。属性間の強弱関係の重要さを実感できるぞ。宝箱の中のアイテムもゆっくりゲットできる楽勝ステージだ

敵データ ENEMY DATA

属性	数	HP	キャラ名	ポイントアドバイス
飛	×4	22	アームドエレメンタル	攻撃力はあまりないが、背後からの攻撃には注意。
弓	×2	25	ハンターゴブリン	うまく平地までおびき寄せれば、楽勝で倒せる。

BATTLE 3 王宮跡

1のテクニックの〝上方からの攻撃〟を使うことが、このステージの最重要ポイントだ！

まずは、すでに平地にいるゴーレムを１体ずつ確実に倒す。それから左右どちらかの階段に登り頂上で待機しながら、登ってくるゴーレムたちを〝上から〟攻撃していこう。戦力を分散させないことも大切。

▲なかなか手強いゴーレム。ステージ最初は３人で力を合わせて攻撃しよう。
◀階段の頂上を拠点に戦う。これだけで戦闘を有利に進めることができるのだ。

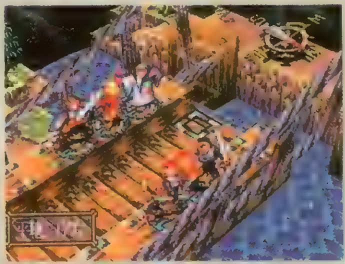
ENEMY 敵データ DATA

属性	数	HP	キャラ名	ポイントアドバイス
甲	×9	56	ストーンゴーレム	攻撃力がけっこうあるので、反撃には十分注意しよう。

BATTLE 4 ライン大橋

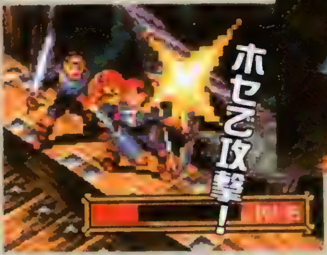
ゲーム序盤最大の難関!!　敵の属性に応じた攻撃を考えていかないと苦戦を強いられることに……。

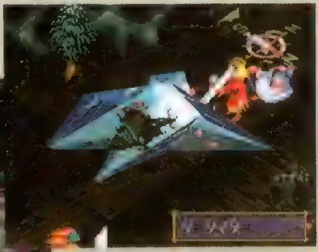
おそらくここが最初につまずくステージだろう。敵の仕掛けてくる〝毒攻撃〟＆〝１人集中攻撃〟は、とにかく超やっかい！　このライン大橋に移動してくる際には必ずショップに寄り、回復薬「ハーブ」と解毒薬「キュアポーション」を買って全員に持たせておこう。戦い方としては、右の写真のように極端なユニット陣形を組むのも１つの手だ。こうすれば、後ろや上方をとられることもないし、〝サポート〟攻撃もしやすいのだ。



▲橋の両側にある１段高くなっている部分……ここを有効に使えるかどうかで、局面はかなり違ってくる。

▼戦闘が始まったら、まずは毒攻撃を仕掛けてくるギガバットを倒そう。ホセを使えば１発だぞ。





▲エリナの攻撃魔法「ダークマター」は遠隔攻撃も可能。シーフアーチャー狙いでガンガン使おう。

▲リーンには、できるだけ高い位置から攻撃させよう。大きなダメージを与えられ、弓の飛距離も伸びる。

敵データ ENEMY DATA

属性	数	HP	キャラ名	ポイントアドバイス
飛	×4	45	ギガバット	毒を持ったイヤな敵。戦闘開始直後に速攻で倒そう。
戦	×6	42	シーフソルジャー	「山賊の谷」に出てきたヤツのレベルアップ版。
弓	×2	37	シーフアーチャー	この２人は弱っている味方を攻撃してくるぞ。

BATTLE 5 死の砂丘

「本体だけを狙え！」とは言え、わざわざ向かって行く必要はない。ザコ敵に要注意！

このステージでは、敵の本体であるデスアント・ボディーを倒すだけでいい。なぜならザコのデスアント・アームを倒しても経験値もお金ももらえないからだ。そのくせ相手を「マヒ」状態にするイヤな攻撃を仕掛けてくる。ここでも「キュアポーション」が必要なのだ。肝心の本体を倒すのはさほど難しくない。戦闘開始時の場所で待機し、そばに本体が来たら、味方ユニットで囲い込んで攻撃すればいい。

▲「マヒ」させられてからでは遅い！ そばに来たときは仕方ないので、面倒でも倒しておいた方が身のため。

◀このステージの攻撃目標は本体のみ。スタート地点でそのまま待っていれば、向こうから寄ってきてくれるぞ。

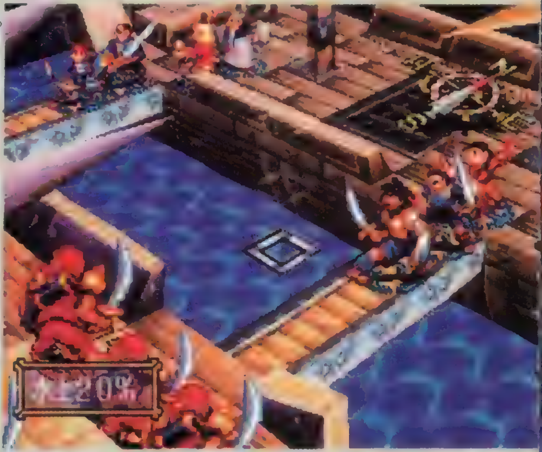
ENEMY 敵データ DATA

甲 ×1	HP88	デスアント・ボディー アッシュとキース以外は、隣接しないようにしよう。
武 ×6	HP13	デスアント・アーム こいつの攻撃にはくれぐれも注意！ ザコのくせに…。

BATTLE 6 ガダル海

反撃システムの利用とホルクスの働きぶりが勝負のカギ!? 船の間をつなぐ通路を制せよ。

このステージでは、船をつなぐ2つの通路がメインの戦場になる。右の写真のように、戦力をバランス良く分散して、敵に攻め込まれないように配置しよう。このとき、船の中央にホルクスを体力回復係として残しておくのがポイントだ。戦闘での注意点は、敵が多い分、反撃を受ける回数が多いこと。❷のテクニックを利用した戦いが重要になってくるぞ。



▶攻めず、攻め込まれずのこんな状態が望ましい。向かってくる敵を攻撃していこう。

甲 ×1	HP72	レッドラム 体力回復の魔法を使ってくる。長期戦は覚悟しよう！

ENEMY 敵データ DATA

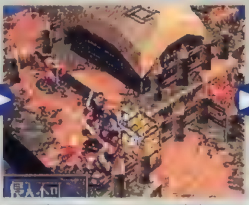
戦 ×8	HP49	パイレーツソルジャー とにかく数が多い。ナメてかかると命取りになるぞ。
弓 ×4	HP44	パイレーツアーチャー こいつらは、できるだけ早めに倒してしまおう。

BATTLE 7 ユース村

味方ユニットの待機と移動のタイミングがこのステージのポイント。村人の移動速度もけっこう速いぞ。

村人を傷つけないためには、彼らが襲ってくる道をふさぎつつ、うまく誘導してやらなければならない。右のルート通りに移動しながら、下の写真にある要所を木箱でふさぎ、イビルスタチューを破壊していくのだ。各行動のタイミングの見きわめが重要だぞ。

▲スタート時の場所の左右にある高台から、ホセとリーンでイビルスタチューを破壊できるぞ。



▲まず木箱でここをふさげば、村人は襲ってこれない。そうしたら、このまましばらく待つ。

▲村人が右側に集まったら、木箱をここに移動させる。すると村人は回り道するしかなくなる。

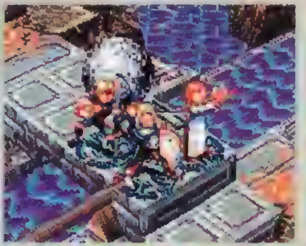
ENEMY 敵データ DATA

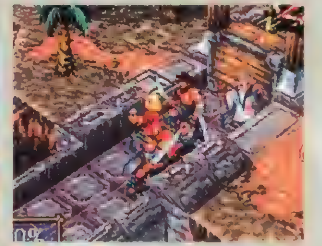
魔 ×7	HP49	イビルスタチュー 攻撃魔法「ピアシングライト」を使ってくるぞ。
武 ×9	HP13	村人 倒してしまうと、クリア時にもらえるお金が減るのだ。

BATTLE 8 イグドラ渓谷

絶えずドルメンのHPに気を配る必要あり。まずは一刻も早くアッシュたちと合流させよう！

このステージでは、プレイヤーはアッシュたちの他にドルメンのパーティも操作しなければならない。このステージでは、ドルメンたちの操作がポイントになる。なぜなら〝ドルメンの死亡〟が敗北条件であるからだ。だから、死なないようにサリアの回復魔法などでこまめに体力回復をしてやろう。あとは、水路にかけられた橋の上でアッシュたちのパーティが到着するまで粘るのだ。





▲ドルメンたちは、左上の写真の位置で粘らせよう。また、アッシュたちのパーティの方は、遅くても4ターンまでに水門を渡っていること。

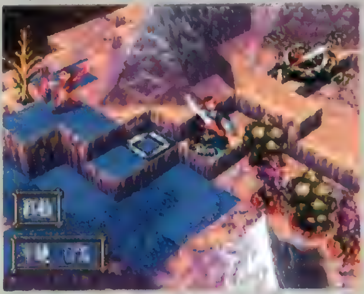
敵データ ENEMY DATA

武 ×5	HP45	ガードドッグ 攻撃を受けると毒を受ける場合があるぞ。
戦 ×9	HP56	マッドソルジャー 「飛」属性のユニットなら、一撃で倒すことも可能だ。

BATTLE 9 ルーの丘

このステージでは、団体で敵が攻撃してくる。だから、こちらもキースとリーンを呼び戻して、団体で応戦するのだ!!

このステージは、スタート時の場所をメインに戦った方がいいだろう。動かなくても敵の方から、わざわざ毒の沼地を通って攻めてきてくれるからだ。それでも敵の数は多いので、すぐにキースとリーンをアッシュたちと合流させよう。


◀戦闘前のイベントで、パーティから離れた2人を、はやく合流させよう。

▲毒を喰らった敵は勝手にダメージを負って死んでいくが、経験値とお金は手に入らないので注意。

ENEMY 敵データ DATA

属性	数	HP	名前	解説
弓	×3	63	シューターゴブリン	「飛」属性のキャラの天敵。早めに倒しておこう。
戦	×6	70	マッドソルジャー	「イグドラ渓谷」に出てきたヤツのレベルアップ版。
飛	×3	75	ブラッドエレメンタル	「弓」属性のユニットなら、大ダメージが与えられるぞ。
甲	×3	80	ダークゴーレム	こいつには魔法攻撃が有効。エリナの出番ですっ!!

BATTLE 10 城塞遺跡・入口

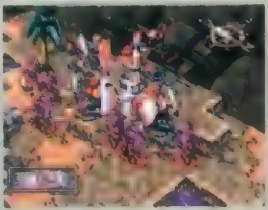
シューターゴブリンの攻撃は非常に強力。考えなしに行動すれば、すぐに殺されてしまうぞ。じっくり攻撃するのがクリアへの近道だ。

ENEMY 敵データ DATA

属性	数	HP	名前	解説
弓	×4	69	シューターゴブリン	体力もかなりあるので、倒すには時間がかかるだろう。
戦	×6	84	マッドソルジャー	3人1組になって襲って来るので、注意が必要。
甲	×2	96	ダークゴーレム	階段の上方から攻撃できるので、楽に倒せるぞ。
魔	×2	66	イビルスタチュー	「ユース村」に出てきたヤツと大して変わらない。
飛	×3	90	ブラッドエレメンタル	「ルーの丘」に出てきたヤツより多少強くなっている。

▲アーチャー以外は、画面の後ろに下がってシューターゴブリンの射程外に避難していよう。

このステージが、今回攻略するステージの中で一番難しい。それは、遺跡の上にいる4体のシューターゴブリンの攻撃が非常に強力だからだ。これに対しては「アーチャーでひたすら攻撃しダメージを受けたら魔法で回復する」という地道な攻撃方法が、一番安全で有効だ。このシューターゴブリンさえ倒してしまえば、あとは問題なくクリアできるぞ。


▲2体のシューターゴブリンを倒すと、マッドソルジャーが攻めてくる。

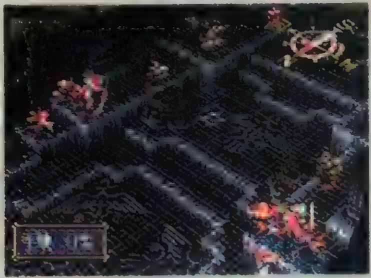
BATTLE 11 城塞遺跡・内部

このステージで、ついにベラスコ将軍と戦うことになるぞ。テクニックをフルに駆使して倒すのだ!!

このステージは上方に敵がいるため、攻撃されるとかなりのダメージを受ける。だから、一刻も早く上に登らなければならない。だからといって、マップの中央を登って行くと左右から攻撃を受けてしまうので、パーティを2つに分散させて両側の階段を登って行こう。その際、上方からシューターゴブリンやブラッドエレメンタルの攻撃を受けるが、4のテクニックを意識しながら戦っていけば大丈夫だ。ベラスコの攻撃は強力。単独で近寄るのはさけた方がいいだろう。

▲ベラスコは、攻撃魔法「レインボーストーム」を使うぞ。

▼このステージも「ガダル海」同様、パーティをバランス良く2つに分けて、下の写真のように階段を登って行こう。

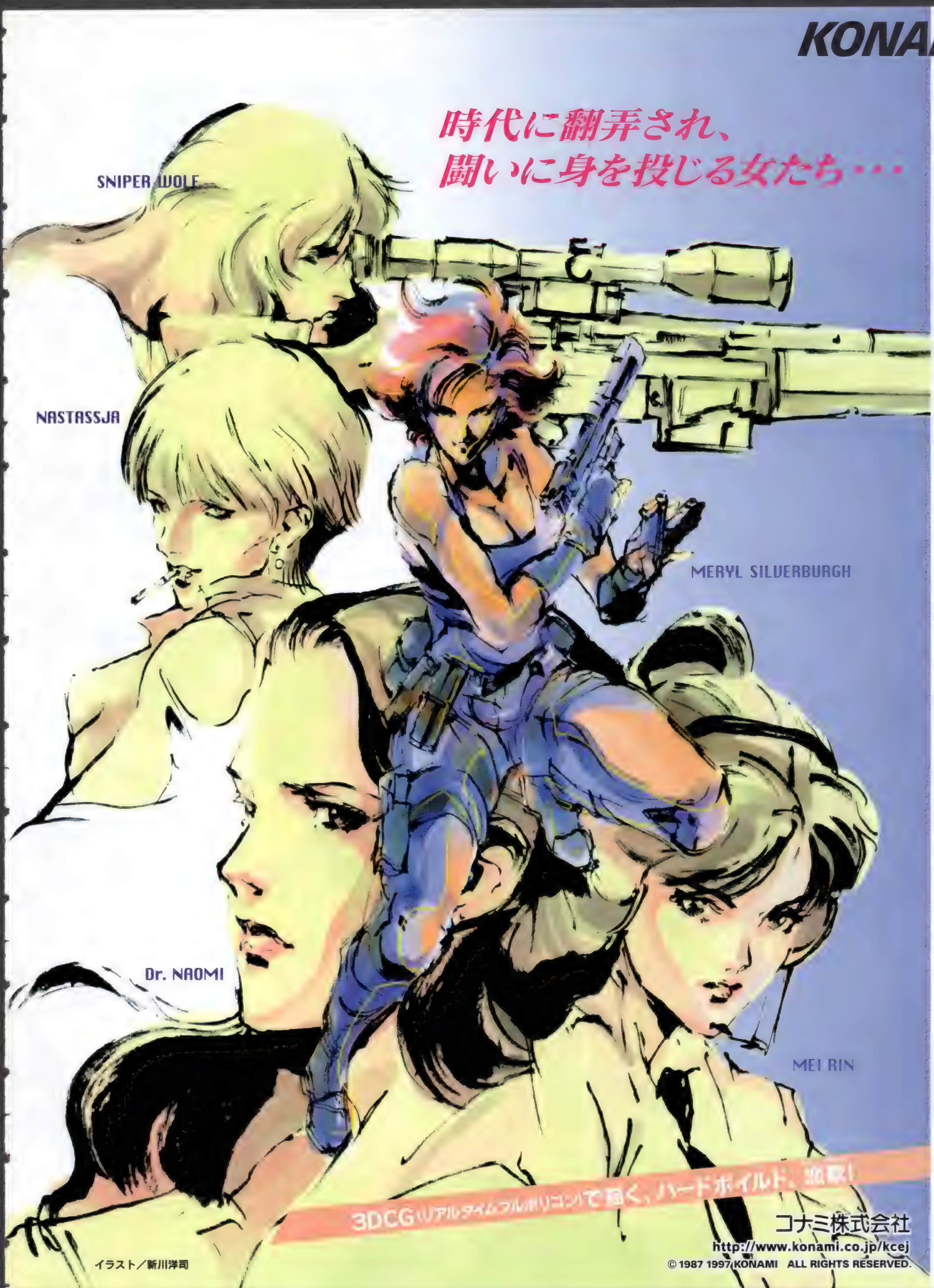


▲防御力の高いベラスコでも、"背後攻撃"と"サポート"をすれば、かなりのダメージを与えられるぞ。

ENEMY 敵データ DATA

属性	数	HP	名前	解説
甲	×1	128	ベラスコ	かなりの攻撃力なので、単独で隣接するのは控えよう。
弓	×3	81	シューターゴブリン	上方にいるので、近づくまではダメージ覚悟!
戦	×4	84	マッドソルジャー	「遺跡・入口」に出てきたヤツとまったく同じ。
飛	×3	97	ブラッドエレメンタル	「遺跡・入口」に出てきたヤツより、ちょっと強い。
甲	×2	104	ダークゴーレム	こいつも「遺跡・入口」に出てきたヤツより少し強い。

KONAMI
ハードボイルド、浪漫
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™
SOLID
KCEジャパン第1回制作　小島秀夫監督作品
KCE japan



本　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所／〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所／〒321 栃木県宇都宮市中央2-5-12
静岡出張所／〒420 静岡県静岡市吉野町2-12
京都出張所／〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所／〒880 宮崎県宮崎市老松1-4-35

最新情報はコナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277
大阪 06(455)0477
毎月第2・4月曜内容一新!!

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
*11月からホットラインの受付時間が変わります。

KONAMI
ボトム オブ ザ ナインス
〜メジャーリーグ ヒーローズ〜
BOTTOM OF THE 9TH
MAJOR LEAGUE HEROES
10月25日 本日発売
【ベースボールゲーム】 メーカー希望小売価格5,800円（税別）
VANDAL HEARTS
〜失われた古代文明〜
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
オフィシャルガイドも本日同時発売!
10月25日 本日発売
【シミュレーションRPG】
メーカー希望小売価格5,800円（税別）
発売まで待ちどおしい
セガサターン版同時発売
セクシーパロディウス
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
11月1日発売予定
【シューティングゲーム】 予価4,800円（税別）
J.LEAGUE
実況ウイニングイレブン
WINNING ELEVEN 97
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
11月22日発売予定
【サッカーゲーム】 予価5,800円（税別）
Verdy コナミ株式会社はヴェルディ川崎の公式スポンサーです
※画面は開発中のものです。
好評発売中のコナミPSソフトラインナップ
〈パチンコ実機シミュレーション〉 パチンコドリーム 5,800円
〈パズルゲーム〉 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま 5,800円
〈スポーツ〉 ハイパーオリンピック イン アトランタ 5,800円
〈スポーツ〉 栄光のフェアウエイ 5,800円
〈バラエティ〉 ときめきメモリアル プライベートコレクション 3,800円
〈アクションRPG〉 がんばれゴエモン 宇宙海賊アコギング 5,800円
〈シューティング〉 グラディウス デラックスパック 5,800円
コナミ株式会社
本　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所／〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所／〒321 宇都宮市中央2-5-12

KONAMI
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
NBA POWER DUNKERS 2 ™
パワーダンカーズ
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
"The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties Inc and the respective member Teams and may not be used in whole or in part without the prior written consent of NBA Properties Inc © 1996 NBA Properties Inc All rights reserved"
11月29日発売予定
【バスケットボールゲーム】 予価5,800円（税別）
※画面は開発中のものです。
プレイステーション
コナミPSソフト
© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
スピードキング™
12月13日発売予定
【レーシングゲーム】 予価5,800円（税別）
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
セガサターン版 12月13日 発売予定
画面は業務用のものです。
実況おしゃべりパロディウス™
～foreverwith me～
12月20日発売予定
【シューティングゲーム】 予価4,800円（税別）
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ブリーディング スタッド™
'97年2月発売予定
【競走馬育成シミュレーション】
予価5,800円（税別）
© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
パロウォーズ™
'97年春発売予定
【ウォーシミュレーション】
予価5,800円（税別）
※画面は指定以外全て開発中のものです。
© 1995 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
セガサターン版同時発売
永世名人®II
12月発売予定
【テーブルゲーム】 予価6,300円（税別）
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ライトニングレジェンド™
～大悟の大冒険～
12月発売予定
【対戦格闘ゲーム】 予価5,800円（税別）
※画面は開発中のものです。
〈スポーツ〉 ワールドサッカー ウイニングイレブン™ 4,800円
〈パズルゲーム〉 進め！対戦ぱずるだま™ 4,800円
〈サイバーパンクアドベンチャー〉 スナッチャー® 5,800円
〈データベース〉 プライベートコレクション ポリスノーツ® 2,980円
〈インタラクティブシネマ〉 ポリスノーツ® 6,800円
〈3Dバスケット〉 NBA® パワーダンカーズ™ 5,800円
〈RPG〉 幻想水滸伝™ 6,800円
〈恋愛シミュレーション〉 ときめきメモリアル™ ～forever with you～ 6,800円
千葉出張所／〒273 千葉県船橋市本町 6-18-5
静岡出張所／〒420 静岡県静岡市吉野町 2-12
京都出張所／〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹屋町586
宮崎出張所／〒880 宮崎県宮崎市老松 1-4-35
最新情報はコナミテレホンサービス
東京 03(3436)2277 毎月第2・4月曜
大阪 06(455)0477 内容一新!!
インターネット情報サービス
ホームページアドレス
http://www.konami.co.jp
商品に関するお問い合わせは
●お客様ご相談室 コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。
※11月1日より営業時間が変更になります。

アーケード版を完ペキ移植、とってもセクシーなギャグシューティング！

■プレイヤーキャラは全16人（？）

■2人同時プレイ可能。使うキャラクターたちの相性により、変化する2人同時攻撃！

■GOOD or BAD?
ステージ・ノルマ制を採用

与えられたノルマを達成してステージをクリアしたかどうかで、ステージクリア・デモが変わる（GOODバージョン、BADバージョン）。
進むステージが変わるってことも。

■割り込みステージは、
業界初・格闘シューティング？

今回の割り込みステージはボス・オン・パレード。
なつかしの面々との対戦だが、
戦いに敗れるとそのステージは終了となる。

■エンディング終了後に
何かが起こる!?

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

プレイステーションソフト　セガサターンソフト11月1日同日発売　メーカー希望小売価格4.800円（税別）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

KONAMI

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田 1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
神戸営業所/〒650 神戸市中央区京町75-2
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30
宇都宮出張所/〒321 宇都宮市中央2-5-12
千葉出張所/〒273 船橋市本町6-18-5
静岡出張所/〒420 静岡市吉野町2-12
宮崎出張所/〒880 宮崎市老松1-4-35
京都出張所/〒602 京都市上京区堀川通上立売上ル竹園町586
●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）10:30～17:00
電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中!
価格5,800円(税別)
95年度ゲーメスト特別賞受賞
伝説のSTGを移
昨年アーケードで
本物のシューティン
遂にプレイステー
他では味わえな
バーやボスキャラ
プレイヤーの
首領蜂
DonPachi
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます
CONTINUE
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1!
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
11月22日発売
価格5,800円(税別)
SPORT ACCOLADE
PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc.
©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
(株) エス・ピー・エス
SPS
オークラ
ホーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
〒960 福島市太平寺字過吹24-1　TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation

'96 競馬 最勝の法則 Vol.2 GI-ROAD

当る!!

軍資金10万円!!

●期間限定キャンペーン●
'96 11/1～12/10
詳しくは商品内の応募ハガキをご覧ください。
最高10万円をはじめとして、抽選で200名様に当ります。

驚異の高的中率!

競馬予想支援ソフト

96年11月1日
新発売!!
標準価格
6400円(税別)

GI予想の決定版!!

只今、『競馬 最勝の法則』ではレースの予想をおこなっています。予想により導き出された4頭の推奨馬名を、インターネットホームページおよびテレフォンサービスにて大好評発表中です!!

◎インターネットホームページ http://www.mmjp.or.jp/SL_game

◎最勝の法則テレフォンサービス TEL 0423-60-7033

※本ソフトは競馬予想を楽しんでいただくために開発されたソフトです。実際のレース予想結果等に関して、当社は一切責任を負いかねますので、ご了承ください。学生または未成年者の方は勝ち馬投票券を購入できません。

Shangri-La

株式会社シャングリ・ラ

お問い合わせ先（ユーザーサポート）
TEL 0423-64-7895

グランプリ CH♥U Jr.

11月8日創刊!!

『声優グランプリ』『アニラジグランプリ』から誕生する
新時代の超マルチ・アイドル・マガジン

AB判 130P 予価680円

発行 オプトコミュニケーションズ／発売 主婦の友社

表紙は"みやむー"宮村優子!!
そして カラー16ページの"みやむー"大特集

"みやむー"大特集（予定）
みやむーのヒミツ
みやむー一代記
みやむーとバーチャル・デート
『ケンカ番長』人形の作り方
他企画盛りだくさん

巻頭のCH♥Uアイドルがすごいぞ！

『天空のエスカフローネ』声優アイドル 坂本真綾
『爽健美茶』CMアイドル 本上まなみ
『激走戦隊カーレンジャー』戦隊アイドル 来栖あつこ
『ウゴウゴルーガ』子役アイドル 小出由華
『Honey Lips』写真集アイドル さとう珠緒
『F.M.W.』女子プロレスアイドル 中山香里
『コナミ・ティーンズコンテスト』デビューアイドル 栗林みえ 他

特集5連発

1発目 絶対マルチ・アイドル派宣言―ボクらだけのアイドル探しの旅に出よう！
2発目 アニゲー・インターネットにはまれ
3発目 アニカラで盛りあがれ
4発目 ジュニアの花園第1回"声優アイドル・ジュニア名鑑"
5発目は？？？？？？？？？？

連載

"トンカツ・ワイド"斎藤一美の美少女対談―前田美紗子
闘う女神様"大向美智子"
佐竹雅昭の人形の館 このほかスゴイ連載いっぱい
（一部内容が変更になることがあります）

OBCラジオ大阪
『宮村優子の直球で行こう』
10/27(日)～11/17(日)(予定)
の4週連続で創刊特別企画
"週刊CH♥Uクラブ"登場

"PlayStation" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
Victor
拳で語れ！
なめらかな動作。極限まで書きこまれたグラフィック。抜群の操作性。
ボクシングゲームの最高峰が、ついにプレイステーションに登場。
■自分だけのボクサーを育て、チャンピオンを狙え！ ■モーションキャプチャリングを採用して、本物のボクサーのリアルな動きをそのまま再現。
■極限まで書き込まれたテクスチャーによる迫力のグラフィック。■出したい動作が、気持ちよく出せる、抜群の操作性。
■プレイヤーの動きを学習して再現するトレースモードで自分自身との対戦も可能。■メモリーカードを使用したプレイヤー同士の対戦も可能。
KENSEI
THE KING OF BOXING
拳聖
© 1996 Victor Interactive Software Inc. © 1991 Electronic Arts.
11月15日発売予定 ¥5,800（税抜）
PlayStation EXPO'96~'97
拳聖はPlayStation EXPO '96～'97に出展いたします
その他、期待の新作ラインナップも展示します。
期間：'96年11月1日（金）～4日（月）
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TOHOKUSHINSHA
DIGITAL SOFTWARE
テレビで何かが育っていく・・・。
好評発売中!
誕生して変化して増殖する変態ゲーム
すらいむしょう4!
©東北新社
全く新しい発想の新種ゲーム誕生!
すべてのスライムフリークに捧げる、ライフシミュレーションゲーム
キャラクターデザイン:士郎 正宗 音楽:岡田 徹
◆ライフシミュレーションゲーム ◆制作・発売:(株)東北新社 ◆価格:5,800円(税抜)
オリジナルスライムウォッチが10週連続、合計500名様に当たる!!
商品に入っているアンケートに答えて送ると、抽選でプレゼント!!
お問い合わせ先:(株)東北新社 デジタルソフト開発部 〒107 東京都港区赤坂4-17-7 TEL.03-5410-6527
ホームページ http://www.tfc.co.jp/

PlayStation
OPeNBooK9003
ボーナスエディション
「ザ・タワー」プレイステーション版
ボーナス1
自由の女神ボーナスマップ
ボーナス2
新機能3Dモード
さらにボーナス3
初回特典
特製メモリカード用巾着
← こういうのがほしかった！
高層ビルシュミレーション［ザ・タワー］
The Tower
ボーナスエディション
BONUS edition
11/1発売
価格：¥6,800円
変貌し続ける巨大ビル。
すべてオーナーであるあなたの手中にある！
積木を重ねる感覚で超高層ビルの建築が楽しめる。
ビルに住む住人たちの声に耳を傾け、環境を整える
ことがグレードアップへの近道。3Dモードでビルを
歩き回ったり、自由の女神型の建物がつくれたり、
プレイステーションならではのボーナスが満載！！
自由の女神ボーナスマップ
外観モード
3Dモード
HOMEPAGE | www.openbook9003.co.jp
開発・発売元／オープンブック9003株式会社
〒106 東京都港区六本木6-2-31 東京日産ビル12階 TEL.03-5413-1890 FAX.03-5413-1889
© 1996 OPeNBooK9003 Inc.

新作●ソフトステーション Soft Station

ゲームをプレイするのはモチロン楽しいですが、新作の発売を指折り待つのも、これまた楽しいものです。そんな“待つ楽しみ”を満喫したいなら、新作ソフトステーションを熟読する、コレで決まり。それでは今回もはりきって、いってみよっ！

Vol.33

ハームフルパーク HARMFUL PARK

楽しい演出がこれでもかってくらいに詰まった愉快なSTG
稼ぎもアツい作品なのでスコアアタッカーも期待していいぞ

ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	スカイシンクシステム	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	'97年2月14日		2人同時プレイ可能

あの菅原祥子さんのボイスも気持ちいいコミカルSTG！

巨大遊園地を舞台にしたという期待のオリジナルSTG『ハームフルパーク』は開発快調!! かわいいグラフィックに凝った演出バリバリの作品だからただ見ているだけでもハッピーな気分になれちゃうのだ。今回はその魅力の数々を紹介していくぞ。ほんの一部だけどね。

◀オープニングに加えて、ステージ間にもムービーあり！

ムービーもカワイイよ！

爆笑の寸劇もあるのだ！

2面の中ボスとの対決前、背景ではこんな楽しい寸劇が繰り広げられているのだ。細かいところまで凝りに凝ってるね。

▶駆け落ちの愛（ハート）と傷心の涙（水色の玉）が、そのままボスの攻撃方法なのだ。

▶5面ボスの得意技は腹出し攻撃。ただただ大爆笑!!

なんと腹だし攻撃!?

さりげなく描かれた謎のオブジェの数々

バックには何かをしているキャラがたくさん目につく。このキャラたちっていったい!?

多彩なシーンに注目なのだ！

えっスカートからイチゴ？

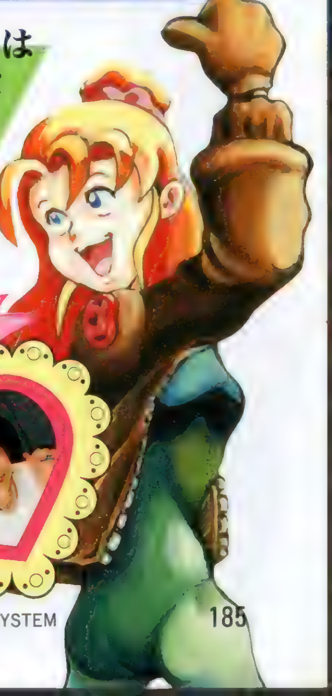
◀スカートからイチゴ型の弾が出てくる、なんともイヤーンな攻撃。食べてみたい？

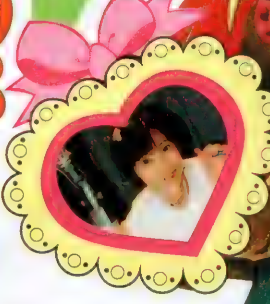
巨大戦艦との迫力の戦闘

▶ボス級のキャラが次から次へと登場してくる。まさに息も尽かせぬ展開の連続なのだ。迫力も本格派STG級だぞ。

菅原さんはレモネ役

落ち着いた性格だけど天然ボケ、というレモネを演じている菅原祥子さん。あのキュートボイスがバンバン聴けちゃうのだ。





©1996 SKY THINK SYSTEM

レイストーム

アーケードで大人気を博したロックオンシューティングがPSに登場！　移植度の高さは驚異的!!

ジャンル	STG	価格	¥5,800予定
メーカー	タイトー	対応周辺機器	未定
発売日	97年1月上旬予定		

あの最新STGが早くもPSに登場！

「レイストーム」は、自機と敵機との高低差や、ロックオンレーザーなど、画期的なゲームシステムで好評を博したSTG『レイフォース』の続編だ。最新のポリゴン技術によって演出される全8ステージは、見る者を圧倒する迫力がある。本作には、かなり性能が異なる2タイプの自機が用意されており、プレイスタイルも多種多様。移植度はもちろん、ゲーム自体の完成度もかなり高いので、STGにこだわりを持つ人にも超オススメだ！

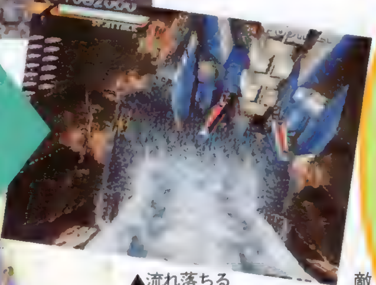
光の嵐（レイストーム）がキミを襲う！

▲画面をおおいつくすスペシャルアタック（ボンバー）は、敵に大ダメージを与えるぞ。

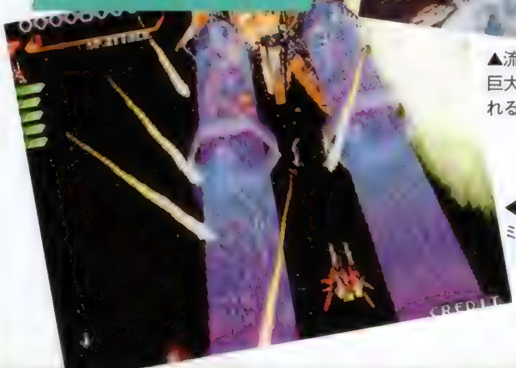
▶自機から放たれたロックオンレーザーの束が敵機に迫る！

◀飛行形態からロボットへ、ポリゴンによってなめらかな変形を繰り返すボスキャラ。攻撃もかなり激しいぞ。

プレイヤーを圧倒するボスキャラ



▲流れ落ちる巨大な滝をバックに現れる敵の大型飛行要塞。



◀巨大レーザーとホーミングレーザー、強烈な複合レーザーが自機に襲いかかる。

ロックオンにすべてをかけろ！

照準で捉えた敵をロックオンレーザー（追尾攻撃）で撃ち落とすのが、『レイストーム』最大の特徴だ。また、ロックオンを一点に集中させて攻撃すると大爆発が起こったり、ロックオンレーザーを使うたびに溜まっていくスペシャルアタックゲージなど、他のSTGにはない要素が詰まっているぞ。

◀自機の前方に位置する照準で目標の敵機を捕捉する。

◀捕捉した敵には、レーザー用のマーカーが表示される。

▶レーザーは、ロックオンした敵を確実につらぬくぞ。

©TAITO CORP.1997

Neorude ネオリュード

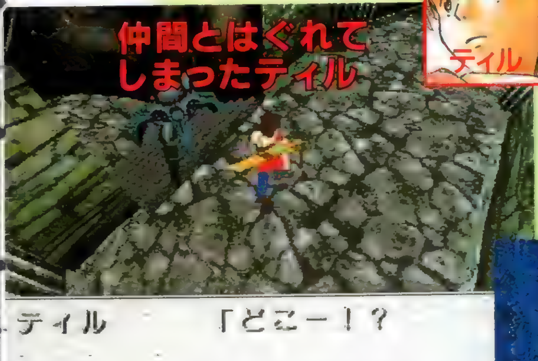
主人公を直接操作しないという斬新なシステムと、天空に広がる世界を舞台に展開する壮大な物語に期待と夢が広がる!!

ジャンル	シネマティックRPG	価格	未定
メーカー	テクノソフト	対応周辺機器	未定
発売日	97年春		

何気ない冒険が、少年たちを運命の渦に巻き込む!

序盤のストーリーを紹介

ティルたち3人の冒険者は謎の黒装束の剣士に古代遺跡の探索を依頼される。その最深部で、彼らが見たものは一振りの大剣と古代の大陸船だった…。



▲パーティとはぐれ、遺跡の内部で一人ぼっちになったティル。不安と恐怖が襲ってくる。

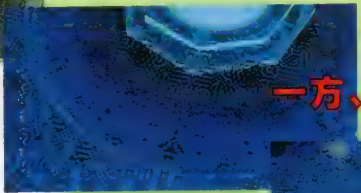
姉思いの剣士ティル、精霊術を使う少女アリア、大人びた元空賊の少年ルーフレインの3人は、駆け出しの冒険者。彼らは、ある日、ふとしたきっかけから世界を揺り動かす重大な運命に巻き込まれてしまうのだった。

天空世界を舞台に、シネマティックの言葉通り、映画のように自然に物語は展開する。その流れの中で、主人公を取り巻く状況を選択できるのも「ネオリュード」の特徴の1つなのだ。

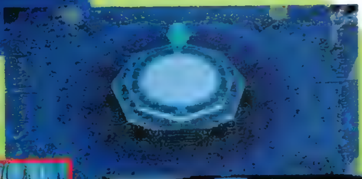
壊れた天使像は何を意味するのか

▲美しく描き込まれた森に横たわる謎の女神像。はたしてこれは世界を暗示するものなのか？

一方、アリアは…



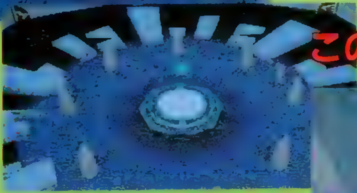
▲遺跡最深部の大広間にたどり着いたアリア。床には複雑な模様が描きこまれている。



◀まばゆいばかりの光の中心に浮かぶ謎の緑の球体。伝説の天空の世界へのカギなのだろうか。

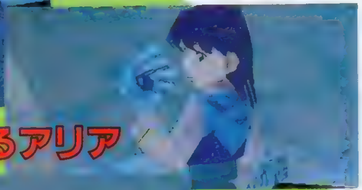
▼中心の球体が持つ力のせいか、アリアを囲む石群もまるで重力がないかのように浮遊している。

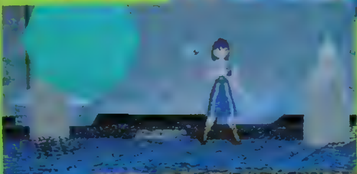
この緑の球体は何？



▶精霊術を幼い頃から学んできた彼女は、この大広間に満ちている力の大きさに、初め圧倒されてしまう。

身構えるアリア





◀運命に導かれるように、謎の球体に直面したアリア。彼女の持つ力が何かに呼応し始めている。

迫力の戦闘シーン 必殺技も登場!

ティルの必殺技"断空斬"炸裂!!

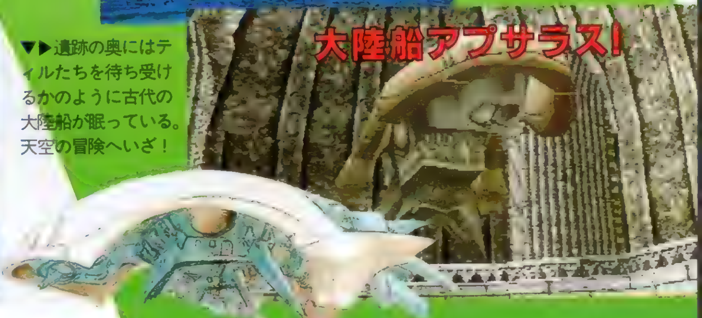
「ネオリュード」の戦闘システムは、コマンド入力のいらない、キャラを間接的に操作するタイプのリアルタイムバトル。だから、戦闘の臨場感や迫力が満点なのだ。さらに格闘ゲームの要素を盛り込んだ「強・弱攻撃」や「ガード」「カウンター」「吹っ飛ばし」などの攻撃方法も可能。

今号ではなんと、必殺技の存在が明らかになった。普通のRPGの戦闘方式と違うので、技の出し方が興味深いところ。格闘ゲームのように、コントローラのボタンを駆使するのだろうか。早くプレイしてみたいね。

▲森の中でモンスターと遭遇。構えの体勢を取る3人。敵の数が多いので、慎重に……。

▼ティルの剣がうなり、必殺技"断空斬"がヒット！ 敵はひとたまりもないだろう。

大陸船アプサラス!



▼▶遺跡の奥にはティルたちを待ち受けるかのように古代の大陸船が眠っている。天空の冒険へいざ！

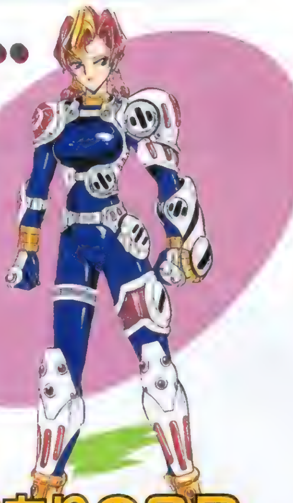
©1997 Technosoft Co.,Ltd. ※画面は開発中のものです。

ゼイラムゾーン

特撮映画界の新旗手、雨宮慶太監督の代表作「ゼイラム」の世界が、横スクロールACTになってPSに登場!

ジャンル	ACT	価格	未定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	未定
発売日	12月予定		

イリアVSゼイラム、宿命の追跡(チェイス)が始まる…



独特の世界観が話題を呼んだSFXムービー「ゼイラム」の世界が、ポリゴン横スクロールACTになって登場するぞ。プレイヤーはマイス星の腕利きバウンティハンター・イリアとなって、逃亡中のマッドサイエンティストのハドマから、奪われた〝ゼイラムユニット〟を回収しなければならない。ゲームはライン移動あり、コマンド入力による必殺技ありと、格闘ACTの要素タップリ！　廃工場や遺跡といった全6ステージを舞台に派手なアクションが繰り広げられるぞ。また、中ボスやボス戦のときには、〝ゾーン〟の壁に囲まれた空間で1対1の対戦格闘に突入するのだ。オープニングやデモシーンなどのCVは久川綾さんや、井上和彦さんといった、有名声優さんが演じているぞ。プレイする前に、原作をチェックしておくといいかもね。

◀捜索者の必携アイテム〝セーブガン〟で、倒した敵を捕獲するイリア。

▶相棒のボブが、凶悪犯を捕らえるために造った異次元〝ゾーン〟にイリアを転送。彼女の孤独な戦いが始まる…。

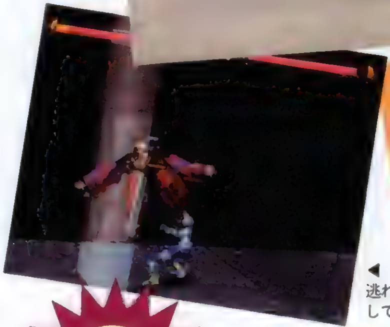
1 ライン移動ありの3D横スクロールACT!

▼3方向から迫る追尾ミサイルも、ライン移動でかわすことができるぞ。

横スクロールの通常ステージには、広い場所に限って手前と奥の2ライン分の奥行きが存在しており、プレイヤーはボタン1つで素早く2ライン間を移動できる。このライン移動を活用することによって、攻撃をかわして敵の包囲から脱出したり、敵の背後に回り込んだりと、戦略性に富んだ戦いができるのだ。また、普通の横スクロールACTと違って、ボタン操作によるガードやコマンド入力によって使用できる様々な必殺技が用意されているので、格闘ACT感覚で楽しめるぞ。

◀イリアのレーザーブレードが一閃！技の出が早く、前後の敵を同時に攻撃できるという頼りになる必殺技の1つだ。

「ゼイラム」の世界を忠実に再現!!



◀〝ゾーン〟の壁からは、誰も逃れることはできない。なんとしてもボスキャラを倒すのだ！

2 1対1、ボスキャラとの迫力の対戦格闘!

中ボスやボスキャラとの戦いは、1対1で行われる。ステージは〝ゾーン〟の壁によって一定の範囲に限定され、イリアのライン移動もボスキャラに対する軸ずらしへと変化するのだ。コマンド操作系は変わらないので、多彩な必殺技を駆使して、敵を追いつめろ！

▶閃光を放つイリアのまわし蹴りがボスキャラにヒット。他にも投げやサマーソルトキックといった技がある。

3 アクション映画級の多彩なカメラ視点!

ゲーム中に自動的に切り替わる視点は、映画のカメラワークのようにに変化するぞ。イリアがジャンプしたときは下からあおるように、疾走する彼女は斜め前から…という具合に、常にプレイヤーの動きに合わせてベストアングルで見せてくれる。ゲーム自体もスピード感あふれる展開なので、アクション映画のように迫力のあるプレイができるのだ。

▲「ゼイラム」の激しい格闘シーンを見事に再現。

©CROWD 1996 ©BANPRESTO 1996 キャラクターイラスト／TAO

HEAVEN'S GATE
ヘヴンズゲート

アトラス初の３Ｄ対戦ACT！『豪血寺一族』は色モノっぽかったけど、こっちはかなりの本格派だ！

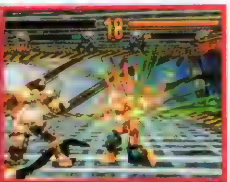
ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800予定
メーカー	アトラス	対応周辺機器	未定
発売日	12月13日		

▲アクションはとにかくカッコいい！　さすがはＪＡＣ。特撮ファンなら涙モノ!?　それぞれのキャラもかなり魅力的だしね。

ＰＳ版の前にアーケード版で予習しとく？

キャラのアクションは、あのＪＡＣ（ジャパン・アクション・クラブ）の動きをモーションキャプチャー！　攻防の熱さに加えて、テンポのいいゲーム展開を実現した『ヘヴンズゲート』だが、ＰＳ版より早くアーケード版の登場が予定されている（11月予定。ここで注意してほしいのがタイトル。アーケード版のタイトルはまだ決定していないのだ）。とはいっても、内容は基本的にＰＳ版と同じハズ。アーケード版でテクニックを磨いておけば、ＰＳ版でも通用するぞ。ライバルに差をつけたいなら、今だ!!

ソルパワーとは？



悪魔によってもたらされた悪しき力に対抗するために、神が人に与えた聖なる力がソルパワーだ。登場キャラたちはこの力を駆使して迫力のバトルを展開するのだ。

モンキーラリアット
→→+P
モンキーハンマー
↓↘→+P
モンキープレス
←→+P
ドロップキック
→+K
モンキータイフーン
<投げ技>
相手がしゃがんでいるときに
↘+G+P+K
ソルパワー攻撃
モンキーマジック
↓↓+G+P+K

連拳裏肘鉄
PP→+PP
連閃空斬
↓↙←+KK
斜槍拳
↘+P
双手掌底
しゃがみ状態から
→+P
二連破撃
しゃがみ状態で
K↙+K
ソルパワー攻撃
龍炎脚
↓↓+G+P+K

コンボアップスライサー
PPP↓+PP
ウインドブレード
←→+PPP
ブローハイスピンキック
→+PK
サイクロンカッター
→↓↘+P
ダウンストライク
しゃがみ状態から
↘+P
ソルパワー攻撃
カウンターエッジ
↓↓+G+P+K

1・2・アッパー
PP↘+P
HAUタックル
←→→+P
HAUフライングニール
→→+K
HAUミステイク
↑+P+K
HAUフィスト
<投げ技>
←→+G+P後P連打
ソルパワー攻撃
HAUダンス
↓↓+G+P+K

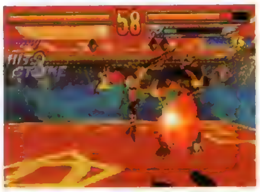
コンボのラストが"パンチ"で終わるキャラクター

コンボのラストをパンチで決める。パワーを生かして、相手を粉砕するような戦い方を得意とするのがこのタイプだ。その性質上、重量級のキャラが多い。

▲攻撃のひとつひとつが強力！　パワー重視ならこちらをどうぞ。

コンボのラストが"キック"で終わるキャラクター

こちらはコンボの最後をキックで締める。このタイプのほとんどが女性ということもあり、パワーよりスピード重視の戦い方が得意だ。華麗に決めてやろう。



▲ときに華麗に、ときに鋭く敵をうつ！　魅せる戦い方ならこっちだ。

コンボスピンキック
PPP↘+K
マッドシュレッダー
→+P↓+PP
スライドエッジ
←+P
スクリュードライバー
→→+P
ライドトゥ
↓+K
ソルパワー攻撃
シャイニングエッジ
↓↓+G+P+K

コンボロースピンキック
PPP↓+K
七瀬ラッシュ
P←+P→+P
トルネードアッパー
→↓↘+P
エルボクレセント
→+PK
ダシュダブルキック
→→+KK
ソルパワー攻撃
シャイニングアッパー
↓↓+G+P+K

フックコンボ
→+P←PP↓+K
コンボサマーソルトキック
PPP↖+K
ダブルスピンキック
→→+K↓+K
ローバックラウンドナックル
しゃがみ状態から
↙+P
フェイスクラッシュ
→↓↘+K
ソルパワー攻撃
エネルギーレイ
↓↓+G+P+K

コンボニー
PPP→+K
スコーピオンラウンドキック
←+P+K→+P+K
スライドキック
→→+K
ライジングパーム
しゃがみ状態から
→+P
ブラッシュ
しゃがみ状態から
↙+P
ソルパワー攻撃
パインニードル
↓↓+G+P+K

※コマンド表内の文字：Ｇ＝ガード、Ｐ＝パンチ、Ｋ＝キック、＋＝同時押し、→＝キャラが右向きのときのキー入力方向を、それぞれ表しています。
なお、上の技表はＰＳ版のものです。アーケード版とは若干異なる可能性があります。

©ATLUS／RACDYM 1996

The Tower サ・タワー BONUS edition

億単位の資金を動かし、にわか成り金気分を味わえる?
箱庭的SLGの傑作が新機能を追加してPSに登場!

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	オープンブック9003	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	11月1日		

5つ星になれば大聖堂が立てられる。"Tower"の称号を目指せ!

目指せ5つ星ビル!!

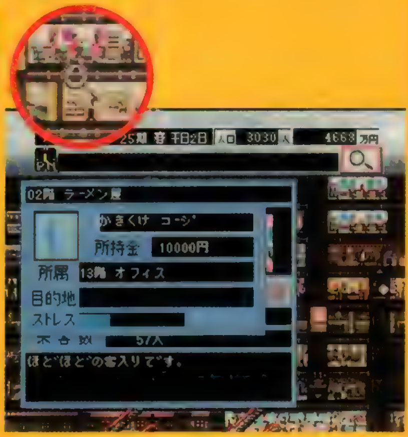
最初は2億円を元手に、オフィスや住宅などの限られた種類の設置アイテムの中から小さなビルを構築していく。アイテム類は、ビルのランク(1～5つ星)が上がることで、しだいに映画館や地下鉄などの大がかりな設備も設置可能になるが、適当に配置するだけでは正常に機能しなかったり、収支バランスが崩れてしまったりと、なかなか難しい。そして、ビルの成長に比例して、住人たちの要求もより厳しくなるのだ。このへんのジレンマをどう解消していくかが『The Tower』最大の楽しみであり、苦しみでもある。幸い、このゲームには期限やゲームオーバーがないので、腰を据えてじっくり進めていけば、必ず"Tower"の称号への道は開かれる。

高層ビルを経営してみるのはいかがかな?
思いたったら即オーナー!

パソコンで大ヒットした高層ビル経営SLG『The Tower』。その移植となるPS版は、すでに発売されているサターン版や3DO版などに、さらに新たな要素をプラスした、『The Tower』の集大成とも言える作品だ。プレイヤーはビルのオーナーとなって住宅やオフィス・テナントなどを配置し、エレベータの運行管理を行ったり、さまざまなイベントをこなして、住人たちからよい評価を得られるように努力する。そして、ビルの最高グレードである"Tower"の称号を目指すのだ。半リアルタイムで進行していくゲーム画面内をわらわらと動き回る住人たちやショップなどの様子は、豊富なムービー(400本以上!)で表現され、ただ眺めているだけでも楽しいぞ。秋の夜長、世界で1つだけのオリジナルビルの建設にハマってみるのはいかがかな?

名づけのススメ

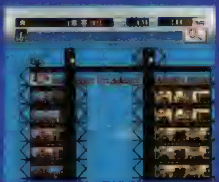
最終的には、1万人近くにもなる住人たち。このゲームでは、彼らに"名づけ"することが可能だ。一見必然性がないようにも思えるが、"名づけ"した人物は、どこにいるか検索できるようになる。また、最高のイベントとも言える結婚式は、名なしの人間には起こらないのだ。



1 警備員になって、深夜のビルの警備に乗り出す!?

▶草木も眠る丑三つ時。昼間は大勢の人で賑わうビル内だが、さすがに誰も見当たらない。もし誰かと遭遇したら、それは怪しい人かも(笑)。

2 ツイン(トリプルもOK!)タワーの作成が可能



▶騒音などの苦情を防ぐため、半分をオフィス、もう一方を住宅、と別々に構築。2つのビルをスカイロビーで橋渡し、なんてのも美しい。

パソコン版から変化した部分をピックアップ

PS版はここが違う!!

やはり、PS版最大のウリは3D画面モードだろう。自分で作ったビル内を、グリグリと歩き回れるのだ。さらに、ビルを1つでも"Tower"グレードにできれば、用意されたボーナス面がプレイ可能になるぞ。

3 外壁に設置したタワービジョンにCMが流れる!

▶オープンブック9003の「アクアゾーン」のCM。これ以外にも、実際にTVで放映されたことのあるCMをムービーとして流せるのだ。

オーナーを困らせる!?

ビルの発展を阻む障害……ゲーム中に起こるイベントの大半は、ちょっと歓迎したくないものばかり。ショップやテナントに、右の写真のようなマークがついたら危険信号。特に、エレベータ待ちで赤く(ストレスの意味)なって消えた人たちは2度とそのビルを訪れなくなるので要注意だ。

◀盗難事件発生! 早く犯人を捕まえて、ビルの評判を取り戻さなくては。

The Tower Bonus edition

 ©OPeNBooK9003 inc.

チョロQ2

かわい〜いチョロQがまたまたPSで大爆走!
超ゴキゲンなRCGはいかが?

ジャンル	RCG	価格	¥5,800予定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	未定
発売日	97年春予定		

あの『チョロQ』がパワーアップして帰ってきた!

あの可愛い愛車の改造と過激なコースが魅力のRCG『チョロQ』がパワーアップして帰ってくる。今回の『チョロQ2』では、前作の面白さはそのままに、車種が増えたり、リプレイモードが付いたりするなど、新要素が盛りだくさん! 前作のファンも、そうでない人も楽しめること間違いナシだ。キミのPSでチョロQがスピン(?)する日も近いぞ。

◀おなじみのチョロQスピン。やっぱりコレがないとね。

その1 新車種、新パーツも登場

『チョロQ』ならではの面白さの1つに、選べる車種が多いのと、パーツで愛車を改造できることがあるけど、今回はなんと前作のものもあわせて60車種以上の車があるのだ。また新パーツ「ブレーキ」が登場。うまくセッティングしないと、ハンドルが効かなくなることもあるから、タイヤとの相性、コース、自分の腕や癖などをよく考えてセッティングしよう。

◀どんな車が増えたのかな。今から楽しみだね。

コレが『チョロQ2』だ!

その2 リプレイ機能も搭載

『チョロQ2』ではユーザーからの要望の高かったリプレイモードも搭載している。どうやらレースで優勝したりすると見ることができるらしいのだが……?

その3 チョロQタウン!?

新登場のチョロQタウンには、ショップがたくさん。愛車でこの町を走り、隠れたショップを見つけよう。中にはパワーアップした車じゃないと行けないショップもあるぞ。

◀どんな店があるかな?

◀▲ちっちゃいけど、よく走る、たのもしい奴なのだ。愛車を育ててグランプリを制覇しよう!

その4 コースも一新!

「こんな所、走るの?」という『チョロQ』ならではのコースも、もちろん健在。しかもコースはすべて一新されていて、さらに2P対戦専用のコースまで用意されているぞ。

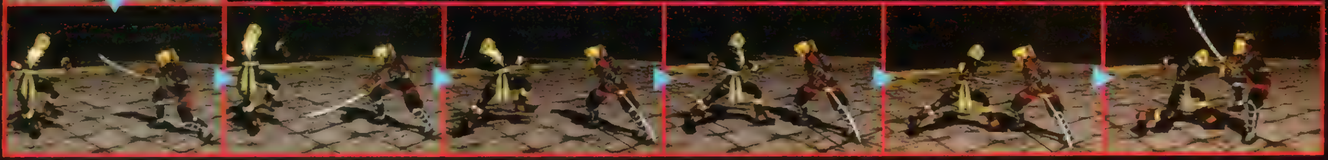
©TAKARA CO.,LTD 1997

ブシドーブレード

●メーカー／スクウェア　●ジャンル／3D対戦ACT　●価格／¥5,800予定

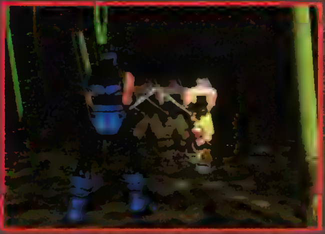
簡単な操作で奥の深い攻防が！

操作方法がついに明かされた！　キャラは方向キーを入れた方向に移動し（奥や手前でもOK）、△、○、×の各ボタンで上中下方向を攻撃する。防御は□で、構えの変更はR1・R2に割り振られている。ここで紹介している連続写真は、下段からの「裁き"突き"」。体裁きで避けつつ反撃するという複雑な動きも、コマンド自体は「下段の構え、✚左○」とシンプルなのだ。



販売方法が特殊なので注意！

このゲームを買うには、通常のショップではなくコンビニエンスストアに行く必要があるぞ。これは「ブシドーブレード」が初のコンビニ専用販売ソフトだからだ。セブン－イレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクスの各店舗に行ってゲームを買おう！



▲コンビニでしか買えないので、ショップに行ってもムダ足になるぞ。

※「ブシドーブレード」の発売日は、12月20日予定です。

ついに決定！　PSならではの2大3D武器格闘は12月20日発売!!

LOOK INFORMATION

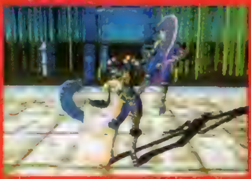
新コスチューム＆新武器も登場！

▼こちらは御剣平四郎とソフィーティアだ。

▲ミナとセルバンテスの新コスチューム。

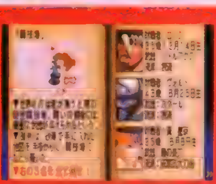
左はコスチュームデザインコンテストで入賞したコスチュームの写真だ。これらは「PSオリジナルカラーモデル」として実際に登場するぞ。今回正式に発表された新武器（入手方法は右のコラムを参照）にも注目！

▲オープニングはPSオリジナルだ。闘いの前に見ておけば、使用キャラへの愛着が増すんじゃないかな？



◀ギロチンの刃に似た武器を持ったヴォルド。

PS版オリジナルモードが増えた！



◀武器を入手するためにも、3人を倒せ。

◀入手したての武器で戦うことが可能だ。

▲入手した「水月刀」のデータ画面。この武器は他のモードでも使えるぞ。

PS版ならではのオリジナルモードは「タイムアタック」等だけではなかった。今回判明したのは「エッジマスター」と呼ばれるモード。これは世界を回りつつ武器を集めていくという、物語性たっぷりのものだ。

ソウルエッジ

●メーカー／ナムコ　●ジャンル／3D対戦ACT　●価格／¥5,800

©1996 スクウェア／ライトウェイト　©（株）ナムコ

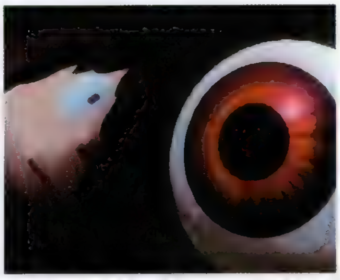
3つの恐怖がオムニバスで迫りくる!
鬼太郎たちとともに、謎を解き明かせ!

ゲゲゲの鬼太郎

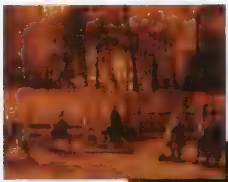
ジャンル	AVG
メーカー	バンダイ
発売日	97年1月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	未定

鬼太郎とともに謎を解こう

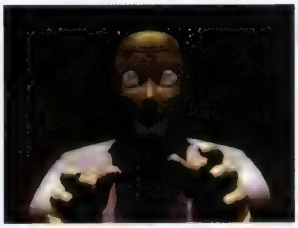
あの「ゲゲゲの鬼太郎」が、オムニバス形式のホラーAVGとなってPSに登場する。3Dで描かれた学校などを舞台に、鬼太郎たちと力を合わせて、隠された謎を暴いていくのだ。本格的な謎解きが用意されており、さらに、演出も凝っているので、大人でもじゅうぶん楽しめる作品に仕上がっているぞ。また、それぞれの物語はマルチ形式で進んでいくので、何度もプレイし直すことが可能だ。ソフトには、「学校編」「ゲゲゲの森編」「肉人形編」の3つの物語が収録されている。



▲失神から意識を取り戻すと、鬼太郎が見まもっていてくれた。謎を解くために協力してもらおう。



◀失神中に見えた不思議な映像。武士たちは、今回の事件とどんな関係があるのか!?



▲廊下に出ると、突然先生が襲いかかってきた！　捕まらないように2階に逃げよう。先に教室を出た良子は一体どこに……？

▶何者かに操られた良子と先生が迫り来る……。鬼太郎の助けは間に合うのか？

「同級生」キャラと麻雀で勝負!
シナリオもマルチに変化するぞ

同級生麻雀

ジャンル	TBL
メーカー	ユーメディア
発売日	97年1月10日予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

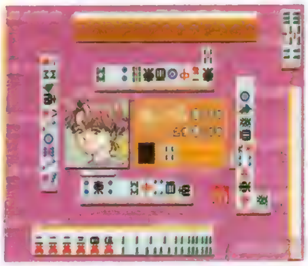
けっこう手強い本格派麻雀

▲自分の部屋から移動しても、必ず誰かと会えるわけではない。出先で誰かと出会えたら、とにかく麻雀を申し込んでみよう。たいていの場合、どの女の子もこころよく勝負を受けてくれる。

◀自分の部屋で行き先を選択できる。残り日数を考えながら行動しよう。

▶会話の流れしだいでは、自分から勝負をやめることもできるのだ。

パソコンなどで大ヒットした「同級生」のキャラクター14名と卓を囲める、ファン待望の麻雀ゲームが登場！　対戦相手を自由に選べる「フリー対戦モード」のほか、女の子からの告白を目指して勝負する「シナリオモード」も用意されているぞ。このモードは、町にいる女の子を探し、麻雀に誘って対戦するというものだが、対戦相手やプレイヤーの勝敗によって結果が様々に変化するのだ。思い出のシーンを再生できる「CG再生モード」も見逃せないぞ。



▶麻雀自体は、イカサマなしの本格的なものだ。正々堂々と勝負しよう。

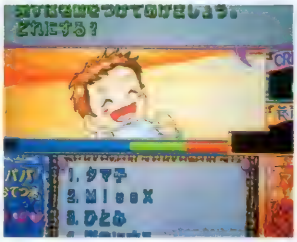
アーケードの人気クイズゲームがPSに登場だ!

子育てクイズ マイエンジェル

ジャンル	ETC
メーカー	ナムコ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

クイズに答えて子供を育てるのだ!

アーケードの大人気ゲーム「子育てクイズ　マイエンジェル」がPSに登場する。クイズゲームに育成SLGの要素がプラスされた、ユニークな作品だ。プレイヤーは0歳の娘を持つ父母となり、クイズに答えて養育費を稼いでいく。ゲーム中にさまざまなイベントが発生し、ここでの選択によって、娘の育ち方が変わっていくのだ。



◀生まれたばかりの娘。素敵な女性に育ててあげよう。

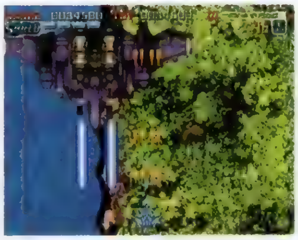
オリジナルの硬派STG登場。新機軸も満載だ!

AIRGRAVE エア・グレイブ

ジャンル	STG
メーカー	サントス
発売日	11月22日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

縦スクロールならではの爽快感を味わえるぞ

敵をバリバリ撃墜する、爽快感バツグンのSTGが、この「エア・グレイブ」だ。プレイヤーは、4種類の戦闘機のうち1機を選んでミッションを進めていく。複数の敵を一気に狙えるものの、使用中対空ショットが弱くなってしまう「エイミングファイア」など、特徴的な攻撃システムも用意されている。戦略性が重要なゲームなのだ。



◀各面の最後にいるボス戦艦などは、ポリゴンで描かれているのだ。

神秘の古代文明を求め、洞窟での冒険が始まる

NOT TREASURE HUNTER ノット トレジャー ハンター

ジャンル	AVG
メーカー	アクティアート
発売日	11月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

映画のようなカメラアングルで物語は進む

古代の神秘に魅せられた冒険者が古代文明の手掛かりを求めて洞窟を探検するという設定の、リアルタイムAVG。登場人物や背景はすべてポリゴンで表現され、ゲーム画面とムービーはまったく同じ画質で描かれているぞ。ストーリーが数種類用意されており、さらに、マルチエンディングになっているので、ゲームを何度でも楽しめる。

◀ポリゴンで描かれた敵キャラクターも、非常にリアルなのだ。

大人気の「地獄先生ぬ～べ～」がPSでゲーム化!
キャラとプレイヤーが共存できるシステムに注目!

地獄先生ぬ～べ～(仮)

ジャンル	SLG
メーカー	バンダイ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	未定

ぬ～べ～や仲間と一緒に行動できるぞ!

アニメなどで大人気の「地獄先生ぬ～べ～」を題材にした、まったく新しいSLGが発売される。プレイヤーはぬ～べ～のクラスの転校生となってゲームを進めていくのだが、傍観者ではなく、他のキャラたちと同じ立場に立って行動できるという、独特のシステムが採用されている。ゲームの世界のキャラと共に事件を解決していくのだ。

◀ぬ～べ～と響子の会話。操作によって会話に割り込むことも可能。

※「子育てクイズ　マイエンジェル」の画面写真はアーケード版のものです。

©水木プロ・東映動画 ©BANDAI 1997 ©エルフ ©1997 CHATNOIR ©1997 YUMEDIA/AROMA CO.,LTD.
©（株）ナムコ ©1996 SANTOS Ltd. ©1996 Acti-Art Corporation ©真倉・岡野/集英社・テレビ朝日・電通・東映動画 ©BANDAI 1997

LOOK INFORMATION

全国1000万人の『ダビスタ』ファンに朗報！ PS版画面初公開!!

最大16頭立て、最強の競馬SLGが、美しくパワーアップしてゲートイン！

PS本体の発売当初から、話題に上っていた競馬SLGの大本命、『ダビスタ』がついにその姿を現した。はたしてCDでどう生まれ変わるのか？　期待せずにはいられない!!

DERBY STALLION

ダービースタリオン(仮)

■メーカー／アスキー■ジャンル／競走馬育成SLG■発売日／未定■価格／未定

競馬SLGの真打ち登場!!

競馬ＳＬＧという特殊なジャンルを世に定着させ、ＳＦＣで次々にミリオンセラーをかっ飛ばしていた『ダービースタリオン』の最新作が、ついにＰＳで登場するぞ!!　このゲームは、競走馬を育成して全ＧⅠや凱旋門賞制覇を目指すＳＬＧ。育てた愛馬で友だちと対戦できるブリーダーズカップも白熱する競馬ゲームの不滅の金字塔なのだ。ＰＳ版は、ライバル馬や種牡馬などのデータの一新はもちろん、ハードの特性を生かした新画面の追加や音声の向上などで、まったく新しい『ダビスタ』として生まれ変わっている。シリーズの続編というよりは、ＰＳでの新生『ダビスタ』といった感じなのだ。

最大16頭立ての迫力のレースシーン!!

このＰＳ版では最大16頭（前作は12頭立て）も出走するので、さらに激しい競り合いが展開されることになるはず。今までは直線で前が詰まる不利が見られ、逃げ・先行有利といわれていたけど、この多頭数競馬になるとはたしてどうなるのか。レースの思考にも手が加えられることになっているので気になるところだね。また、４コーナーでの視点がクォータービューになった点にも注目。コーナーワークの騎手の能力などが大きく関係してくるかも。

クォータービューを採用しグラフィックを強化!!

グラフィックはすべて新しく描きおこされ、パドックシーンもリアルに美しくなっているぞ。牧場や４コーナーのシーンなどクォータービューもふんだんに採用され、また新仕様としてユーザーが勝負服をデザインできるようになったのだ。キレイな画面で迫力のレースを楽しもう。

▲クォータービューの牧場は、さらに美しく四季の変化を見せる。牧場長もさらに美しく…なんてことはないか。

 ©ASCII

女子高生５人が主人公のコミカルなＳ･ＲＰＧ

Nage Libre　ナージュリーブル ～螺旋の相剋～

ジャンル	S･RPG
メーカー	バリエ
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

商店街の平和を取り戻せ！

▲攻撃や魔法などのコマンドは、カードで選択する方式になっている。

▼「ナージュ像」が持ち去られてしまったために現実界に魔物が侵入し、商店街が荒らされてしまうのだ。

▲個性的な女子高生たちが、異世界で大活躍するのだ。

この「Ｎａｇｅ　Ｌｉｂｒｅ」は、とてもコミカルな設定のＳ・ＲＰＧだ。物語は、異世界から現実界への魔物の侵入を防いでいた「ナージュ像」が異世界に持ち出され、現実界に侵入した魔物たちによって南寿町商店街が荒らされてしまうところから始まる。困り果てた商店街は、賞品に商品券(!?)を用意して、事件を解決してくれる人間を募集する。そして、これにつられた南寿高校の女子高生５人が、異世界に乗り込んで大活躍するのだ。

人気作品の「金田一少年の事件簿」がPSに登場！

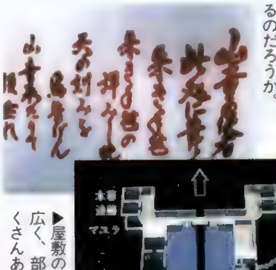
金田一少年の事件簿 ～悲報島　新たなる惨劇～

ジャンル	AVG
メーカー	講談社
発売日	11月29日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

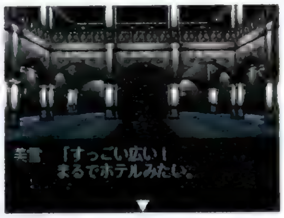
難解な事件を解決せよ！

週刊少年マガジンで好評連載中の「金田一少年の事件簿」が、ＰＳ用のＡＶＧになって登場する。今回のシナリオは、原作コミックの「秘宝島殺人事件」の続編として、このソフトのために新たに書き下ろされたもの。原作ファンはもちろん、推理モノが好きな人にとっても絶対に見逃せない、本格的な長編ストーリーが用意されているのだ。ゲームシステムも充実しており、推理の状況を確認できる「推理手帳」や、トリックを再現してくれるアニメーションなど、プレイヤーに親切なシステムが随所に盛り込まれているぞ。フルポリゴンで表現された屋敷内など、高レベルのグラフィックにも注目したい。

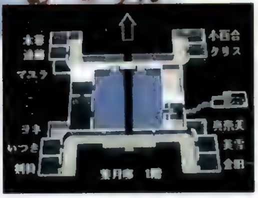
▲新たな事件を解決するため、金田一少年は再び悲報島にやってきた。



◀壁に書かれた詩は、いったい何を意味するのだろうか。



▶事件の舞台である屋敷は、フルポリゴンで表現されている。



▶屋敷の中はとても広く、部屋の数もたくさんある。

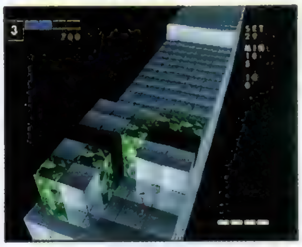
反射神経と思考力が問われるアクションPZG

I.Q Intelligent Qube

ジャンル	PZG
メーカー	SCE
発売日	97年1月31日予定
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

迫ってくるキューブを消していくのだ

「Ｉ．Ｑ」は、基本的には、迫ってくるキューブを消していくだけの、単純なルールのアクションＰＺＧ。とはいっても、爆発させることによってまわりのキューブをいっきに消すことができる「アドバンテージキューブ」をうまく使わなければならないなど、反射神経だけではなく、思考力も必要。とても奥が深いゲームなのだ。



◀もたもたしていると、どんどんキューブが迫ってくるのだ。

さまざまな惑星を舞台にした、SF風の球技

PIT BALL ピットボール

ジャンル	SPG
メーカー	ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日	12月6日予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック) マルチタップ

アイテムをうまく利用し、敵に勝利せよ！

「ピットボール」とは、さまざまな惑星を舞台に、２対２で対戦し、ボールをシュートして得点を競うという球技だ。ゲーム中、エネルギーを回復してくれる「メディキット」や、能力をアップさせる「グローブ」など、さまざまなアイテムも登場するぞ。最大４人までプレイできるので、友だち同士で楽しく、熱く遊べるゲームだ。

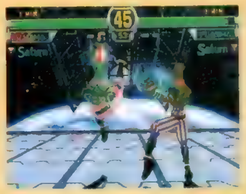
◀さまざまな惑星が舞台になっていて、ＳＦ的な雰囲気が楽しめる。

NOW ON SALE

期待の対戦ACTが発売！ 連休はゲームづけかな？

10月25日～11月7日

この号が発売されている間にリリースされるソフトをまとめて紹介するこのコーナー。それではさっそくいってみよう。まず、10月25日には、「ヴァンダルハーツ」「ボトム オブ ザ ナインス」「ビルクラッシュ」「シェルショック」「スターグラディエイター」「DEATH WING」「爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる」「eexy life EAST END×YURI」「オウバードフォース」「童夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦」「アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥」「Pinball Fantasies Deluxe」「本格４人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！」の13本が発売される。そして、11月１日には、「クーリースカンク」「NIGHTRUTH」「アークザラッドⅡ」「LULU」「バーミン・キッズ」「セクシーパロディウス」「チェスマスター」「競馬最勝の法則'96 Vol.2 GⅠ-ROAD」「The Tower BONUS edition」「デジクロ」の10本が発売。前回は少なめだったけれど、今回は、全部で23本！　注目ソフトは、なんといっても、カプコンの期待の新作「スターグラディエイター」だろう。ＲＰＧファンには「アークザラッドⅡ」がおすすめだ。



◀対戦格闘ACTの期待作「スターグラディエイター」。

▶音楽＆デジコミが楽しめる「eexy life」。

総本数	23本
総購入価格	129,200円

©VARIE ©金成陽三郎/さとうふみや 週刊少年マガジン ©講談社/TYO ©Warner Interactive Entertainment Ltd. Published by COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO., LTD. under exclusive license from Warner Interactive Entertainment Ltd. ©Sony Computer Entertainment Inc.©1996 Sony Music Entertainment(Japan)Inc. ©CAPCOM 1996

NEXT WAVE ネクストウェイヴ?

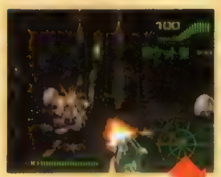
国産ゲームには見られない海外ゲームのイカしたセンスに急接近!!

今回のピックアップソフト

エイリアントリロジー VS ファイナリスト

海外のゲームクリエイターの中には、日本人のセンスや発想とは一線を画する才能の持ち主がいる。今回は、そんな独特なセンスにあふれる傑作2タイトルにスポットを当て、その魅力を探ってみよう。

おぞましいエイリアンどもの生態を探る…



神出鬼没の

フェイスハガー

◀▲顔に張りついてくるフェイスハガーは、壁に開けられた排気口、卵、破壊可能なロッカーなど、様々な場所から出現する。レーダーを過信し過ぎると、不意を突かれてしまうので要注意だ。

▼噛みつきが得意なチェストバスター。ちょっと攻撃すると逃げてしまい、追い掛けると不意に飛び掛かってくる。

チェストバスター

臆病にして卑怯

ヤングドッグエイリアン

▲ヤングドッグエイリアンも攻撃は噛みつき。離れたり近づいたりと嫌らしい動きをみせるので、少々厄介だ。

▼この2種のエイリアンは、ひたすら突進をしかけ、引っ掻き攻撃をしてくる。後ずさりしながらの砲撃で対処しよう。

ウォーリア アダルトエイリアン

脅威の突進

悪夢を生む母なる存在

クィーンエイリアン

クィーンエイリアンの控える部屋では、産卵のときに発生した緑のガスが漂う中に、無数の卵がたたずんでいる。クィーンエイリアンの腹部（産卵管？）は非常に硬質な透明の表皮に覆われていて、この部分は床などに粘液で固定されている。攻撃して怒らせると、ヤツは腹部を引きちぎり、上体部だけでプレイヤーに襲いかかってくるぞ。

エイリアントリロジー

- ■アクレイムジャパン
- ■3D・STG
- ■¥5,800
- ■発売中（5月31日発売）
- ■メモリーカード（1ブロック）

Alien, Aliens, Alien 3, TM&©1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ™ & © 1996 Acclaim Entertainment Inc. All Right Reserved.
©1996 Ocean Software Limited.

ファイナリスト

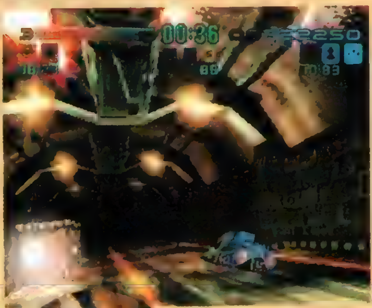
■ギャガ・コミュニケーションズ
■3D・STG　■¥5,800
■発売中（10月4日発売）
■メモリーカード（1ブロック）

▶決死の戦闘へ向かう自機。無事に生還できるかは、キミの腕次第なのだ…。

自機の操作がRCG感覚のSTG－かつてこんな斬新なアイデアを実現させたゲームがあっただろうか。この独特のシステムを採用した『FINALIST』には、スピーディーに走行しながら撃ちまくる独特の興奮が秘められている。ステージ内には様々なトラップやシカケが施されているので、思考をフル回転させないと生き残ることはできないだろう。美しいグラフィックが織りなす衝撃的な興奮…その魅力は、実際にプレイして味わってほしい。

理由1 スピードがイカス

右の写真のシーンでは、先行するポリスカーを追い回して撃破する必要がある。それによって入手できるスピードアップアイテムを駆使しなければ、ステージクリアが不可能だからだ。各所に登場する、これらスピードにものを言わせたシーンでは、目まぐるしい展開ゆえに、爽快さも抜群なのだ。



▶ヘリの執拗な攻撃を、高速走行でやり過ごせ！

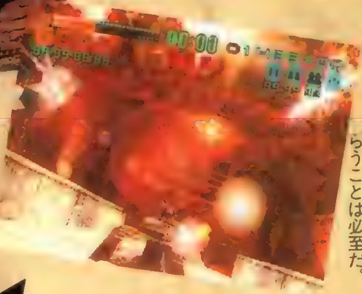
▲スピードをキープしつつ障害物を避け、先行するポリスカーを撃ちまくれ。
◀ポリスカーを破壊すると、スピードアップアイテムが出現する。

理由2 白熱バトルがイカス

ゲーム中、強力な敵キャラとの1対1のバトルになることもある。自機には3系統8種類の強力な武器が用意されているが、敵キャラだって負けてはいない。戦闘は力でガンガン押すタイプなので、　迫力も最高なのだ。

撃ち勝て！

▲2面では、ヘリを撃破しないと、最後の扉が開かない。ホーミング系の武器を使ってしとめよう。



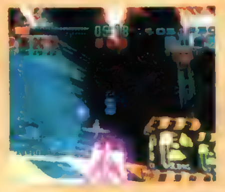
◀戦車との激しい撃ち合い。速攻で倒さないと、ダメージを食らうことは必至だ。

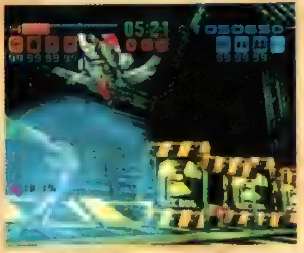
この興奮を知らない人を"不幸"と断言する理由

理由3 爆風の迫力がイカス

爆風の中には、自機にダメージをもたらすものも少なくないので用心しよう。ちなみに、プルトニウム貯蔵器は、破壊するとエネルギー回復のアイテムを出すので要チェックだ。ただし、カウントダウン内にアイテムを回収しないと、周囲に放射能がばらまかれて大ダメージを食らってしまうぞ。

▲ガンガン破壊して、その爆風を突っ切る。この豪快さが最大の魅力なのだ。
▶プルトニウムから現れるアイテムは、カウント内に獲得する必要がある。

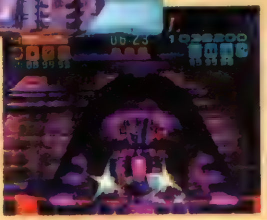




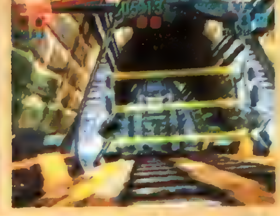
理由4 扉の突破がイカス

扉のあけかたも千差万別だ。なお、ジェネレータは破壊すると放射能を噴出するので、爆発を確認したら一目散に逃げること。

◀頑丈な扉に行く手を阻まれている。こんなときには、別ルートを進もう。



▶実は、このジェネレータを破壊すると、特定の扉が開くのだ。これで先に進めるぞ。



◀特定の武器で破壊する扉とレーザーに触れて開ける扉。

電撃 RANKING STATION

【ランキングステーション】

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 9月23日～10月6日

活発な動きを見せた売り上げランキングを制したのは、やはり『女神異聞録ペルソナ』！連覇はどこまで続くのだろうか？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／17851
2	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ／9月27日／PZG／15605
3	—	サイキックフォース タイトー／10月4日／対戦ACT／13319
4	—	伝説のオウガバトル アートディンク／9月27日／SLG／9772
5	4	アークザラッド SCE／7月12日〔BEST〕／RPG／8614
6	3	ストリートファイターZERO 2 カプコン／8月9日／対戦ACT／7345
7	11	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／5725
8	9	スマッシュコート ナムコ／9月6日／SPG／5358
9	7	ワールドスタジアムEX ナムコ／7月26日／SPG／5349
10	6	COOL　BOARDERS ウェップシステム／8月30日／SPG／4876
11	—	マッハGoGoGo トミー／9月27日／RCG／4019
12	—	ギャロップレーサー テクモ／9月27日／SPG／3662
13	10	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／3660
14	—	ウイニングポスト 2　プログラム'96 光栄／10月4日／SLG／3625
15	8	アイルトン・セナ　カートデュエル ギャップス／9月13日／RCG／2852
16	5	バーチャルプロレスリング アスミック／9月13日／SPG／2442
17	13	TOBAL　No. 1 スクウェア／8月2日／対戦ACT／2012
18	12	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited ジャレコ／9月20日／TBL／1955
19	17	鉄拳 2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／1916
20	—	水滸伝・天命の誓い 光栄／10月4日／SLG／1888

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーⅦ スクウェア／1月31日予定／RPG／6987
2	2	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／12月13日／S・RPG／3133
3	3	エターナルメロディ メディアワークス／11月22日／SLG／2345
4	6	バイオハザード 2 カプコン／3月予定／AVG／2178
5	4	アークザラッドⅡ SCE／11月1日／S・RPG／2127
6	—	レイジレーサー ナムコ／12月3日／RCG／1558
7	8	同級生 2 バンプレスト／1月予定／AVG／1172
8	9	はるかぜ戦隊Vフォース ビング／11月15日／SLG／1122
9	10	サガ　フロンティア スクウェア／3月末予定／RPG／1055
10	5	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／冬予定／SLG／1005
11	7	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／春予定／S・RPG／888
12	—	ソウルエッジ ナムコ／12月20日／対戦ACT／637
13	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 SNK／未定／対戦ACT／670
14	—	ルパン三世　カリオストロの城ー再会ー アスミック，東北新社／AVG／619
15	11	BASTARD!!ー虚ろなる神々の器ー（仮） セタ／12月予定／RPG／552
16	16	金田一少年の事件簿　悲報島新たなる惨劇 講談社／11月29日／AVG／502
17	20	NOëL 2（仮） パイオニアLDC／未定／???／452
18	17	トゥルー・ラブストーリー アスキー／11月22日／SLG／368
19	—	ダービースタリオン（仮） アスキー／未定／SLG／335
20	—	魔法少女プリティーサミー パイオニアLDC／12月20日／AVG／316

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／4026
2	2	バイオハザード カプコン／3月22日／AVG／2818
3	—	女神異聞録ペルソナ アトラス／9月20日／RPG／2457
4	3	ストリートファイターZERO 2 カプコン／8月9日／対戦ACT／2180
5	4	鉄拳 2 ナムコ／3月29日／対戦ACT／1527
6	6	NOëL（ノエル） パイオニアLDC／7月26日／ETC／1430
7	7	第 4 次スーパーロボット大戦S バンプレスト／1月26日／S・RPG／1201
8	11	アークザラッド SCE／95年6月30日／RPG／791
9	20	リッジレーサー　レボリューション ナムコ／95年12月3日／RCG／694
10	9	ときめきメモリアル～プライベートコレクション～ コナミ／4月26日／ETC／597
11	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま コナミ／9月27日／PZG／500
12	10	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／472
13	8	ポポロクロイス物語 SCE／7月12日／RPG／430
14	—	ポリスノーツ コナミ／1月19日／AVG／416
15	—	スマッシュコート ナムコ／9月6日／SPG／375
16	5	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス／95年12月29日／SLG／319
17	15	KING'S　FIELDⅢ フロム・ソフトウェア／6月21日／RPG／264
18	12	TOBAL　No. 1 スクウェア／8月2日／対戦ACT／236
19	14	メルティランサー　銀河少女警察2086 イマジニア／3月22日／SLG／167
20	—	アイドル雀士スーチーパイⅡLimited ジャレコ／9月20日／TBL／153

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	2	ドラゴンクエストシリーズ	11	8	ブルーブレイカー
2	1	スレイヤーズ	12	12	ラングリッサーシリーズ
3	17	サクラ大戦	13	7	ダンジョンズ&ドラゴンズ
4	3	下級生	14	—	同窓会
5	18	聖剣伝説シリーズ	15	—	QUIZなないろDREAMS虹色町の奇跡
6	11	ファイアーエムブレムシリーズ	16	16	レイブレーサー
7	4	魔装機神	17	—	ストリートファイターEX
8	5	新世紀エヴァンゲリオン	18	15	電脳戦機バーチャロン
9	9	X-MEN VS STREET FIGHTER	19	14	バーチャファイター 3
10	6	ワンダープロジェクトJシリーズ	20	20	天外魔境シリーズ

ランキング・チェック!!

今回は全ランキングでかなり活発な動きが見られた。普段はほとんど新登場タイトルのない読者人気でも４タイトルが初登場、１タイトルが再登場となっているくらいだ。そして、初登場が７タイトルにも及んだ大混戦の売り上げランキングを制したのは、やはり『女神異聞録ペルソナ』だった（２連覇）。「ＰＳの奴隷」でも「ペルソナ、ペルソナ」と大連呼が続いているように、編集部でもペルソナを呼ぶ声が途切れることはないくらいの大ヒットである。過去、対戦ＡＣＴ以外でここまでの編集部大ヒットを記録したタイトルは他にない。11月１日発売の『アークザラッドII』との売り上げランキング対決が、今から楽しみだ。

他に目立った動きとして、読者人気の『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』を挙げておきたい。売り上げと読者人気の同時ランクインは、発売日と集計期間の関係を考えると、驚異的ですらある。それほどまでに思い入れの強いファンが多いということだろう。『ときめき』本編はさすがに売り上げランキングから消えているが、改めてこのタイトルの底力を感じさせてくれた秋の椿事（っていうのか？）だった。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は、カプコンの育成クイズゲーム「虹色町の奇跡」の移植化計画です。「クイズゲーム」なのに、なぜか「育成」がついてるゲームですし、お家でゆっくり楽しみたいのです。

©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.

ギャルとウハウハしたついでに世界を救ってしまいましょう『虹色町の奇跡』で！

現在、アーケードで大人気稼働中のこのゲーム。一応、ジャンルはクイズゲームなのですが、それだけではありません。なんと、育成ＳＬＧ（というか、恋愛ＳＬＧ）の要素もあるのですっ！　なぜなら、「魔王を封印しているクリスタルが、女の子と同化しているため、プレイヤーはその女の子とステディな関係(笑)を結ばなければならない」というのが、ゲームの目的だからです。クリスタルと同化している女の子は全部で７人。どの女の子も個性的かつ魅力的！　クイズに答えてノルマを達成し、新たな展開に進めばいろいろなイベントが起こっていきます。また、１人の女の子だけでなく、コースの選択しだいでは複数の女の子も攻略可能。さすが、開発時の仮タイトルが『ときめきクイズゲーム』だっただけありますね(笑)。まったくもって、ときめいちゃうのです。

▶「クリスタル」を持つ人間の一人、鐘紡サキさんの職業は、国家公務員。しかも、地球防衛軍勤務です。いやはや(笑)。

▲クイズに答えて世界を救おう！　そんなワケで、妖精の問いにも答えなくてはいけません。

『虹色町の奇跡』ってナニ？

「虹色町の奇跡」がいくら恋愛ＳＬＧの要素が濃いといっても、そこはクイズゲーム。40種類以上あるジャンルから出題される問題に答えていかなくては、イベントどころか女の子にも会えません。そこで役に立つのが、いろいろなアイテム。クイズゲームではお約束の「ジャンルセレクト」カードを始め「４択問題が２択・３択になるカード」、「答えがわかる」カードなどを使って、ノルマを達成していきましょう。ゲームが進めば、クリスタルを持つ（同化している）７人の女の子と出会えるのです！　そのあとの展開は、半年間でこれらの女の子にどれだけ好感を持たれるかで変わっていきます。基本的に女の子が好感を持ってくれるのは、クイズに正解したとき。しかし、このゲームには、女の子ごとにデートイベントというものがあり、このときのプレイヤーの受け答えでも好感度は変わっていきます。ここが普通のクイズゲームと違うところなので要注意(笑)。さらに、好感度がある一定値を越えれば、女の子ごとにさまざまな趣向を凝らした特殊イベントが発生！　この特殊イベントが見たいがために、今日もアーケードの「虹色町の奇跡」には百円玉がたくさん入っていくのです(笑)。いやはや、罪なゲームですな……って、それは自分が悪いのであって、ゲームのせいにしてはいけません。ごめんなさい。今度から気をつけます。

◀ゲームを始めて最初にすることはプレイヤーの名前入力。これだけで普通のクイズゲームでないことがわかりますね。

▶クイズに正解すれば、女の子の好感度がアップします。写真は、フリーカメラマンの佐久間絵美さん。

▲世界平和のためには、学校の先生が出すクイズにも答えなくてはいけません。写真は、脳天気な教師の東鳩真由美さん。ムチムチです。

PSに移植されるとしたら…

やはり、ＰＳは家庭用機ですからアーケードそのままの移植では、わがままなファン(笑)は許さないハズ。そこで、ＰＳにするにいたって変更してほしい点というのを挙げてみました。

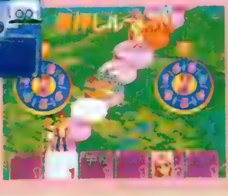
●メモリーカード対応にしてほしい

恋愛ＳＬＧの要素が濃いゲームですから、メモリーカード対応にして、途中でセーブできるようにしたり、クリアした女の子との思い出が見られるアルバムモードをつけたりすれば、さらにファンは増える？　あとは、クリアしたデータがあるとオプションの項目が増えるとかもいいですよね。

●PSオリジナルモードをつけてほしい

いっそのこと「虹色町の奇跡」をクイズゲームではなく、恋愛ＳＬＧのみにしてしまうというのはどうでしょう？　恋愛クイズと恋愛ＳＬＧの両方が楽しめるとなれば、これはもうバカ売れ間違いなしだと思うんですけど。もちろん、その際はかなり深く作り込まないといけないでしょうが。それがムリでしたら、せめてプレイヤーの受け答えを増やすとか、イベントや分岐の追加をしてほしいですよね。なんてったって、クイズじゃなく、女の子が核となるゲームなんですし(笑)、その辺はなんとかしてほしいところ。わがままですか？

◀「育成ＳＬＧ風のクイズゲーム」でなくても「クイズゲームも入っている育成ＳＬＧ」でイケるかも？



▶ルーレットを回して進むのなら、もっとコースに分岐が増えてもいいと思うのですが…。

◀女の子への語りかけが、もっと増えてくれたらうれしいんですけど…。ほら４番のボタンで別の選択にいくとか。

移植の可能性は…？

はいはい、それではＰＳに移植される可能性があるかどうか、カプコン広報の須藤氏に聞いてみることにしましょう。

「『虹色町の奇跡』は、検討材料ではあるのですが、今のところＰＳで発売する予定はありません」

はぁ、そうですかぁ……でも、検討材料ではあるのですよねっ？　でしたら、１日でも早く「検討の結果、移植が大決定しました！」…という、ニュースが聞きたいもんです。お願いしますよぉ、ファンは待ってるんですから……ね？　お願い！

◀「虹色町の奇跡」がＰＳになれば、いつでも女の子たちと会えるんですけど…。

ハガキをください

手を変え、品を変えハガキを募集している移植化担当です。なぜ、ここまでしてハガキを募集するかというと、ある程度（1,000枚単位）集まったらメーカーまで直接持って行って「移植してぇん♥」というからです。そのとき、たくさんのハガキがあればあるほど、メーカーを説得がしやすいと。そんなワケで、ぜひとも、お金を……じゃなく、ハガキをください。ムダにはしませんから。そりゃもう絶対です。いやいやマジで（カエル）。あっ、イラストハガキはＰ．112からの４色奴隷をご覧ください。

プレイステーションエキスポ
'96〜'97
ライトニングレジェンド
大悟の大冒険
© 1996 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.
超話題作が真っ先に遊べるよ！
FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
©スクウェア
隠し玉もあるよ！
'97年型ゲームに一番乗り！
RAGE RACER
RANK
06/12
RECORD
C 株ナムコ
画面は開発中のものです。
大物ゲストにも会えるぞ！
クラッシュ バンディクー
SONY
universal interactive studios
NAUGHTY DOG
"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc.
(C)1996 Universal Interactive Studios, Inc.
Source Code (C)1996 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.

11月2日開幕!

11月2日(土)～4日(月) 振替休日

'96年11月2日(土)・3日(日)10:30～17:00/11月4日(月)10:30～16:30
(入場は終了30分前までとなります。)

★会場―幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール

★主催―PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
★協賛―電撃プレイステーション
★後援―株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

〈幕張までの交通アクセス〉

電車の場合
★JR京葉線・海浜幕張駅から徒歩5分(東京駅から約30分、蘇我駅から約12分)。
★JR総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ行き、または海浜幕張駅行きバスで15分(秋葉原駅から約40分)。

★東京都心・羽田方面から約40分。湾岸習志野I.C.(東関東自動車道)、または幕張I.C.(京葉道路)から約5分。
★成田方面から約30分。湾岸千葉I.C.(東関東自動車道)から約5分

全52社の最新ソフトが勢揃い!

★アークシステムワークス㈱ ドリームキューブ㈱ ㈱フェザード
★㈱アートディンク
★㈱アスキー
★㈱アスミック
★㈱アトラス
★イースリースタッフ
★イマジニア㈱
★ヴァージンインタラクティブエンターテインメント㈱
★㈱エクシング
★㈱エス・ピー・エス
★エレクトロニック・アーツ・ビクター㈱
★㈱エンジェル
★㈱ガスト
★㈱カプコン
★㈱カルチャーブレーン
★グラムス㈱
★KEMCO
★元気㈱
★㈱光栄
★コナミ㈱
★㈱コンパイル
★㈱ザウルス
★㈱サントス
★㈱J・ウイング
★㈱ジャレコ
★㈱小学館プロダクション
★㈱スクウェア
★㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
★㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
★ソフトバンク㈱
★㈱タイトー
★㈱タカラ
★㈱ティー・イー・エヌ研究所
★Tears ㈱市川ソフト開発Lab
★テクモ㈱
★㈱トミー
★トンキンハウス
★㈱ナムコ
★㈱日本一ソフトウェア
★㈱ネクサスインターラクト
★パイオニアLDC㈱
★㈱バリエ
★㈱バンダイ
★バンダイビジュアル㈱
★㈱バンタンインターナショナル
★㈱バンプレスト
★BMGビクター㈱
★㈱ビクター インタラクティブ ソフトウエア
★㈱フィルインカフェ
★㈱フロム・ソフトウェア
★㈱ユタカ
★㈱リバーヒルソフト

(50音順)

未体験ソフト、遊び放題。

PlayStation EXPO '96～'97

PlayStation

TM

PlayStation Expo '96～'97のインターネット・オフィシャルページをデジタルマガジン・GAME BUSTERSで公開中。 http://www.busters.or.jp/

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

★右の入場券に必要事項を記入し、1枚ずつ切り取ってお持ち下さい。入場券は、1枚につき1名様に限り有効です。※注意 会場内の混雑状況により入場制限を行う場合がございますので、あらかじめご了承下さい。

入場券

PlayStation EXPO '96～'97
'96年11月2日(土)・3日(日) 10:30～17:00
11月4日(月) 10:30～16:30
(入場は終了30分前までとなります。)

会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
主催:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
協賛:電撃プレイステーション
後援:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前

住所〒

☎ ( )

学年・職業 年齢( )歳

●問い合わせ先
PlayStation EXPO事務局
TEL:03-3573-2856 FAX:03-3573-2857

入場券

PlayStation EXPO '96～'97
'96年11月2日(土)・3日(日) 10:30～17:00
11月4日(月) 10:30～16:30
(入場は終了30分前までとなります。)

会場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)5・6ホール
主催:PlayStation Magazine
THE PLAYSTATION
HYPER プレイステーション
協賛:電撃プレイステーション
後援:株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

お名前

住所〒

☎ ( )

学年・職業 年齢( )歳

●問い合わせ先
PlayStation EXPO事務局
TEL:03-3573-2856 FAX:03-3573-2857

PSエキスポに行こ

PS自体の成長と歩調をあわせるように、PSエキスポもまた急成長を遂げてきた。会場も、晴海では手狭になり、今回からはいよいよ幕張メッセである。それに、なんといっても今回からは電撃PSが参加してるっつぅじゃないですか！　これで盛り上がらないワケがない!!　それではさっそく出展ソフトの最新情報をお届けしよう。キミはどのメーカー、どのソフトをチェックするかな？

PlayStation EXPO'96~'97

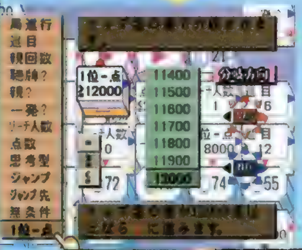
新ブランド「アクエス」出展決定
すべてのゲームは……？

スクウェア

『ブシドーブレード』『ＦＦⅦ』『サガフロンティア』『ファイナルファンタジータクティクス』といった既に発表済みのタイトルに加えて、新ブランド「アクエス」からの３タイトルも正式に出展が発表されたぞ。「RPGの大御所」というイメージが定着しているスクウェアだが、アクエスの３タイトルは野球、麻雀、RCGと、そのイメージにとらわれないバラエティ豊かなジャンル構成になっている。まさに「すべてのゲームは……」という勢いなのだ。

◀残念ながら発売日が１月31日に延期された「ＦＦⅦ」。ＣＤ３枚組の一大スペクタクルに期待大!!

◀一部のコンビニエンスストア・チェーンでのみ販売されることが決定した『ブシドーブレード』。



◀別ブランドとはいえ、まさかスクウェアから麻雀ソフトが……。

◀こちらもまさか！の野球ゲーム。詳しくは66ページを。

カプコン

残念ながら『バイオハザード２』は出展取りやめになってしまったが、そこは対戦格闘の雄、カプコンである。何か思わぬ隠し玉が飛び出してくるような気がするのだが…。とりあえず、ブースでの『スタグラ』対戦プレイは楽しみだね。

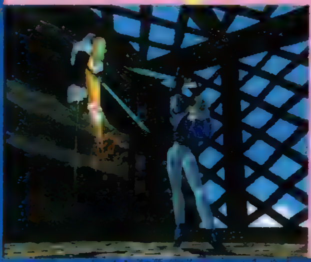
元気

いよいよ発売直前に迫った『ベルトロガー９』は、なんと限定版も出展。どんな特典が用意されているのだろう。また、熱狂的な支持を得たRCG『首都高バトル』の続編『首都高バトルR』も出展予定。爆走RCG野郎は要チェックだぞ。

ファン待望の『闘神伝３』から、お家芸のボードゲームまで！

タカラ

PS初期を盛り上げた３Ｄ対戦格闘の人気シリーズ『闘神伝』も、いよいよその第３弾が発表された。となると、ついつい注目はそっちに集中してしまいそうだが、タカラの底力は人気のボードゲーム『DX』シリーズにあるのだ！（断定）。今回のエキスポにも最新作『DX億万長者ゲーム』が出展されるぞ。また、密かなロングセラーを続けている『チョロQ』待望の続編にも期待しよう。



◀今回も女性キャラの「ポーズ」には期待大だぞ！（失礼）

もちろん！　エキスポはこれだけではないのだ!!

その他の出展ソフト

開催直前になっても、まだまだ多くの出展タイトルが発表され続けている。ここでは特に取り上げることができなかったが、中でもソフトバンクは海外パソコンソフトからの移植タイトルを一気に大量発表した。さすがに全タイトルは書ききれないので、スケジュールページを確認していただきたい。他にも当日にならなければ発表されないタイトルも相当数ある。行くでしょ、幕張？　やっぱりね。

アーケードからの移植と、オリジナルタイトルのバランスが◎

ナムコ

12月20日発売が決まった『ソウルエッジ』に代表されるアーケードからの移植タイトルと、『エースコンバット２』などのPSオリジナルタイトルとのバランスが見事なナムコ。そしてもちろん、忘れてはならないのがPS２周年記念作品ともいえる『レイジレーサー』だ。『リッジ』でもなく、『レイブ』でもない、まったく新しいRCGを期待しよう。会場ではイベントも企画されているぞ。

◀『リッジ』でもなければ、『レイブ』でもない……。会場では、実際にプレイできるぞ。

プレイステーション・エキスポ'96～'97
PlayStation EXPO'96~'97
11月02日～04日@幕張メッセ

う!!

PSエキスポに行こう!! 週末なんて楽勝なもの。だって、PSの最新ソフトが遊べちゃうんだよ、しかも、タダで。幕張メッセはちょっと遠い気もするけど、連休中だからOK！ 思いっきり遊んでクタクタに疲れきってもハッピー！ 今回はいよいよ注目の出展ソフトを紹介するぞ。画面写真初公開のタイトルもアリだ。

豪華とりまぜた（?）新作が目白押しなのだ!!

バンプレスト

本誌読者からも熱い熱い視線を送られている人気タイトルが目白押しのバンプレスト・ブース。ファンとしては、まず発売日が間近に迫った『新スーパーロボット大戦』の完成度が気になるところだろう。『同級生２』(限定セットの展示は？)や『ドラゴンナイト４』といった期待のタイトルも見逃せないぞ。さらに、緊急発表された『爆れつハンター』最新タイトルも展示される予定（麻雀ではなく、AVG)。本当に見どころ満載のバンプレスト・ブースなのだ。

◀参加する声優さんは、かなりの人数になるだろう。

◀PSの高度なグラフィック処理能力を駆使した画面。

まさに発売直後の『アークザラッドII』！ 『プリメ』はいつ？

ＳＣＥ

まさに発売直後となる『アークザラッドII』。家でじっくりプレイするべきか、それともエキスポに出かけるべきか……ちょっとした悩みどころだね。SCEブースでは、さすがハードメーカーらしく、年末年始を彩る注目作が数多く出展される。中でも注目を集めているのが、『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』。８月のTGSや本誌の記事でも確認されている通り、サンプルROMの完成度は日に日にあがっているだけに、エキスポでの展示内容次第で意外に早い発売日が発表されるかもしれないぞ。その他にも、意外にハマるリズムACT『パラッパラッパー』も展示される。もちろんプレイ可能だ。

▲発売日は意外に近いのでは？　というウワサが絶えない『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』。展示内容が気になるところだ。

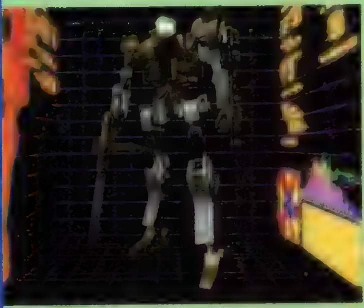
ついに発表！　出展ソフトはなんと全14タイトルなのだ！

コ ナ ミ

前回の記事では出展ソフトのタイトルが発表されていなかったコナミ。もちろん今回は発表されているぞ。一気にいくと『ときめきメモリアル対戦ぱずるだま』『セクシーパロディウス』『幻想水滸伝』（ザ・ベスト）『Jリーグ実況ウイニングイレブン'97』『NBAパワーダンカーズ２』『スピードキング』『実況おしゃべりパロディウス』『永世名人２』『ライトニングレジェンド～大悟の大冒険～』『3D競走馬育成シミュレーション　BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～』『パロウォーズ』『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』『ヘンリーエクスプローラーズ』『メタルギア・ソリッド』、以上。新タイトルは、アーケードから移植の爽快ガンSTG『ヘンリーエクスプローラーズ』のみだが……これはちょっと気になるよね。ひょっとすると、何か隠し玉が用意されているんじゃないだろうか？

◘SHADOW TOWER

『KF』をよりリアルなダンジョン・シミュレーターの方向へと進化させたタイトル。よりリアルな「高さの恐怖」が味わえそうだ。



◘ARMORED CORE

戦闘メカを組み立てて、アクション・シューティング面でミッションを果たす戦闘メカ・メイキング・アクション。

PSきっての実力派ソフトハウス新機軸の２タイトルを発表!!

フロムソフトウェア

少なくともゲームユーザーにはまったく知られていなかったにもかかわらず、『キングスフィールド』シリーズ３部作でその実力を証明し、一躍人気メーカーの仲間入りを果たしたフロムソフトウェア。そのフロムソフトウェアが、新機軸の２タイトルを発表するぞ。それが左の２タイトルなのだが、どうやら『KF』の外伝的作品らしい『シャドウ・タワー』はともかくとして、『アーマード・コア』は完全にSFの世界である。これまでのファンタジー路線とは明らかに一線を画する雰囲気、デザインには、『KF』ファンならずとも注目せざるを得ないだろう。これまでにもPSではロボットもののタイトルは数多く発表されている。フロムソフトウェアには、是非彼らにしかできない大胆な発想が生かされたロボットものを期待したいところだ。

会期中に開催されるイベント

11月２日（土）

11：30～
●トミー
アントニオ猪木トークショー12：45～
●エクシング
人気声優によるトーク＆ライブショー14：15～
●カプコン
現在企画中！15：30～
●光栄
バトルクィーン・コンテスト

11月３日（日）

11：30～
●アスキー
仲間由紀恵トーク＆ライブショー
『トゥルー・ラブストーリー』『エクストラブライト』ゲーム大会12：45～
●アトラス
『ヘヴンズゲート』『峠MAX』ゲーム大会14：45～
●リバーヒルソフト
人気声優によるトーク＆ライブショー15：30～
●ナムコ
『ソウルエッジ』ゲーム大会＋『レイジレーサー』デモンストレーション

11月４日（月）

15：15～
●SCE
フルオーケストラによるエキスポ大フィナーレ

©1997 スクウェア ©TAKARA, Co., LTD. 1996 ©PROGRAMMED©TAMSOFT 1996 ©㈱ナムコ ©葦プロ ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©フジテレビ・東映動画 ©BANPRESTO 1996 ©エルフ 1995 ©バンプレ企画 1996 ©BANPRESTO 1996 ©1997 FromSoftware, Inc.

SOUL EDGE（ソウルエッジ）

採用作品決定！

コスチュームデザインコンテストの採用作品はこの10体に決定!!

VOL.27で公募した「ソウルエッジ」（12月20日発売）のコスチュームデザインコンテストの選考結果が、ついに発表された!!　多数の応募の中から実際のゲーム中に登場するコスチュームとして採用されたのは、次の10のデザイン。ハデなものよりも、キャラの個性を生かしたものの方が高く評価されている、というのが今回の選考の特徴だ。採用者には告知どおり、「スタッフロールに名前を入れる権」と、ナムコジョイスティック付きの限定版の両方が贈られるぞ。本当におめでとう。さぁ！　あとはゲームの発売を待つばかり。採用デザインをここまで忠実に再現している技術力の高さを見ても、大いに期待できそうだ。

CONGRATULATIONS!

ファン
愛媛県・森まりもさん

◀▲甲冑の"うずまき"が、中国っぽさを出しててグッド。色のバランスもいいぞ。

ソン・ミナ
栃木県・鈴木修子さん

▼▶なんと胸の谷間まで忠実に再現!!　ピンクと赤で、ミナのカワイイ度がさらにアップ。

ソフィーティア
東京都・渡邉智子さん

▼▶帽子が超キマってる渡邉さんのデザインが、忠実に再現された新ソフィーティア。赤いスカーフもカッコイイね。

キミのデザインがグラフィックになった！

セルバンテス
愛知県・阿部ゆみさん

リ・ロン
▼新潟県 竹前 基さん

ジークフリート
石川県・高林史子さん

▼▶細かい部分まで設定した高林さんのデザイン。好青年的な雰囲気のジークフリートになった。

御剣平四郎
大阪府・大川真樹子さん

◀▼緑色の着物が、グラフィックでは驚くほど鮮やかになっている。手足の青と見事にマッチング！

その他にも…

画面写真の発表のなかった、残り4キャラの採用デザインも特別にお見せしちゃおう。これらがグラフィックになると……ワクワク。

ヴォルド
▶愛知県 ナルさん

ロック
◀山形県 長岡悌司さん

タキ
◀埼玉県 後藤有宏さん

ガンダムショップ&スーパーロボット伝説

CD-ROM

ロボットファン絶対必携のCD-ROMが2枚登場!!

「ガンダム」フリークやロボットマニアにはこたえられない、まったくタイプの違う2枚のCD－ROMが発売される。1枚は、驚異的な人気を誇るあの「ガンダムプラモデル」の究極データベース「ガンダムショップ」(VOL.1：11月28日発売予定／VOL.2：12月発売予定)。もう1枚は、テレビのロボットアニメに登場した人気ロボットたちの設定資料や製作データを完全収録した「スーパーロボット伝説～サンライズロボット篇①～」(12月6日発売)。どちらも要注目なのだ!!

▲「ガンダムショップ」/対応機種：Win95、3.1＋Mac/予価：¥3,500/発売元：バンダイ

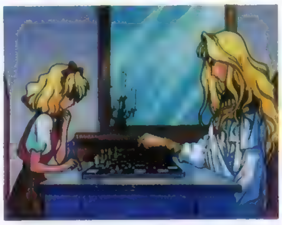
◀「スーパーロボット伝説～サンライズロボット篇①～」／対応機種：Win95、3.1＋Mac／価格:¥8,800／発売元：バンダイ

アンジェリーク

セル画展

ナマ(?)の『アンジェリーク』がここに集結!

『アンジェリーク』の世界を愛しちゃって愛しちゃってしょうがない、そんなアナタのために、開発元の光栄が11月30日から12月15日まで、東京・アニメイト町田店(0427-21-6871)にて「アンジェリークセル画展」を開催してくれるぞ。展示されるのは、PC-FX版「アンジェリークSpecial 2」ほかの制作資料など。この「～2」のPS移植を願いつつ、ぜひ一度、足を運んでみてはいかが?



▶セル画展開催中に、店内で「アンジェリーク」関連商品を買うと、特製のしおりがプレゼントされるのよ♥
◎開催時間：10:00～19:00(入場無料)

ヴァリアブル・ジオ

OVA

あの熱く激しい闘いが再び……OVA『V.G.』はスゲェぞっ!!

PS版「アドバンスト～」も大人気を博した美少女格闘「ヴァリアブル・ジオ」が11月29日、OVAとなって登場する! ついに公開されたキャストには、三石琴乃さん(武内優香)、宮村優子さん(八島聡美)、岩男潤子さん(増田千穂)、折笠愛さん(久保田潤)といった超人気声優が勢揃い!! 完全オリジナルのストーリーを、よりいっそう盛り上げてくれているのだ。

▶豪華声優陣が闘いをさらに熱くする!!
◎OVA「ヴァリアブル・ジオ①～強くなる気持ち」(ビデオ、LD同時発売)／価格：ともに¥5,800(税込)／発売元：KSS

PIT BALL(ピットボール)

イベント

ピットガールに勝って10万円をもらおう!!

"ギャラクシースポーツバトル"と呼ばれる、まったく新しいタイプの近未来型SPG「ピットボール」(12月6日発売予定)のビッグな発売イベントが行われることが発表された! 来年1月26日に行われる「ピットボールチャンピオンシップ」(ソフト同梱のアンケートハガキにて参加応募)で優勝し、"ピットガール"の中村妃佐子ちゃん(B83、W60、H86の21歳!!)にも勝つと賞金10万円がその場でもらえちゃうというものだ。詳しくは店頭で配布されるチラシを見てね。

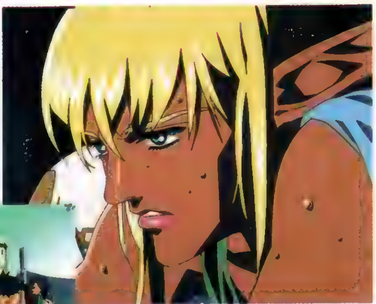
▶右の写真が"ピットガール"の中村妃佐子ちゃん。現在は「ピットボール」の猛特訓中だとか……。

レジェンド・オブ・クリスタニア

OVA

映画「はじまりの冒険者たち」の続編が、OVAになって登場!!

昨年夏、劇場公開されたアニメーション超大作「はじまりの冒険者たち」の続編が、なんとOVAになって11月21日に発売される!! そのタイトルは「レジェンド・オブ・クリスタニア」。大人気ファンタジー巨篇「クリスタニア」シリーズ(原作・水野良)の"究極の序章"とも言われる「はじまり～」に登場した、レードンやオーヴィルたちによる新たなる冒険は、再びここから"はじまり"を告げるのだ。緑川光さん、緒方恵美さんなど豪華キャストで、今後も続々とシリーズ発売されるぞ。



◎「レジェンド・オブ・クリスタニア①～封印の洞窟」11月21日発売／「②～復活！神王バルバス」'97年1月22日発売予定／「③～新たなるはじまり」'97年3月21日発売予定(ビデオ、LD同時)／価格：各¥7,800(税込)／販売：ビクターエンタテインメント・角川書店

▶▶▶POWERチェック!!

PSソフトの開発環境がまた1つ進化を遂げる!?

'94年にPower Macintosh用ソフト開発環境「CodeWarrior」を発表し、世界的注目を集めているカナダのメトロワークス社がこの度、日本にも会社を設立し、PSソフトを開発するための専用の開発環境「CodeWarrior for PlayStation」を発売することになった。要するに、海外生まれの優秀な開発環境が、PSソフトの開発にも導入されていくということ。これによって、より楽しいPSソフトが、もっとたくさん開発されていくのを期待したいよね。

▶開発者たちの絶賛を受けている「CodeWarrior」。PSの開発状況におよぼす影響は、かなり大きそうだ。 ※写真は、Power Macintosh用です。

※「電撃NewsStation」では読者の皆さんからのご意見、ご感想をお待ちしております。官製ハガキに①年齢、②職業、③当コーナーの感想、④当コーナーでとりあげてほしい情報ジャンル、⑤当コーナーにてやってほしい企画、⑥その他ご意見等を書いて、206ページの"おたよりのあて先"の「ニュースステーション」係までお送りください。貴重な資料として今後のページづくりに役立てさせていただきます。

次号予告

電撃PlayStation Vol.34は 11月8日(金)発売!!

年末を前に各社から新タイトルが続々登場中。見逃せないぞ!

ナムコからは『レイジレーサー』『エースコンバット2』『タイムクライシス』の最新情報が一気に公開。ついに発売の『アークII』『エターナル』の攻略も大増ページ。

表紙イラスト●ありす イン サイバーランド
©1996 GLAMS,INC.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、小林暁史、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)【アシスタント】下川憲一、青柳隆、鈴木和好【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

電撃PlayStation Vol.33

1996年11月8日発行 第2巻第21号通巻29号

■発行人 染谷恵司 ■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン、スタジオ・サン

©Media Works 1996 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

50音順

アートディンク……4・5
アクティアート……48・49
アトラス……210・211
エス・ピー・エス……179
エレクトロニック・アーツ・ビクター 148・149
オープンブック……184
オプトコミュニケーションズ……181
クールキッズ……207
グラムス……102
コナミ……176・177・178
コナミ コンピュータ エンタテイメント 174・175
サンテックジャパン……151
シャングリ・ラ……180
スクウェア……片観音-51
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・40・41・42・43・44・114
ソニー・ミュージックエンタテインメント……152
タカラ……45・150
東北新社……183
ヴァージンインタラクティブ……6
ビクターインタラクティブソフトウェア 182
ピング……103
プレイステーション・エキスポ……200・201
フロムソフトウェア……表4
ライトスタッフ……46・47
リバーヒルソフト……68・69

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03・5281・5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G's エンジン DENGEKI G's ENGINE	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日
月刊電撃コミック ガオ!	毎月27日
電撃ADVENTURES	偶数月20日

PlayStation
KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS.
こいつはホントに常識はずれだ！
同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。
さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を
刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！
KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS.
COMPACT disco DEGITAL AUDIO
くるくるぱにっく
「ま、とりあえず一度遊んでみるこったね」
オイラのPS参入第1弾ソフト「くるくるぱにっく」は、96年12月頃、¥2,800(税別)でお店にならぶはずだ！
予約の準備はOKかいっ!?
※画面は開発中のものです。
個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。
げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。
水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや
株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324
★スタッフ募集中
◆職　種◆ ①ゲームデザイナー ②プログラマー ③グラフィックデザイナー ④サウンドスタッフ
◆応　募◆ 履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆ 〒160 東京都新宿区新宿1-18-9 （株）クールキッズ 採用担当

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PS

新作ソフト・スケジュール

●10月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
1	25日	eexy life EAST END X YURI	エピック・ソニーレコード ¥1900／???	108
2	25日	シェルショック	EAV ¥5800／STG	
3	25日	覇夢の野望 F1GP NIPPONの挑戦	OZクラブ ¥6800 SLG	108
4	25日	スターグラディエイター	カプコン ¥5800／対戦ACT	106、16
5	25日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ ¥5800予定／S・RPG	08、70
6	25日	ボトム オブ ザ ナインス ～メジャーリーグヒーローズ～	コナミ ¥5800予定／SPG	
7	25日	DEATH WING	サイバーテックデザイン ¥5800予定／STG	108、2
8	25日	ビルクラッシュ	翔永社 ¥5800／PZG	108
9	25日	Pinball Fantasies Deluxe	バップ ¥5800／TBL	108
10	25日	オウバードフォース AUBIRDFORCE	バンダイ ¥6800予定 SLG	108
11	25日	爆れつハンター まあじゃんすぺしゃる	バンプレスト ¥5800 TBL	5、08
12	25日	本格4人打ち芸能人対局麻雀 THEわれめDEポン！	ビデオシステム ¥6800予定 TBL	109
13	25日	アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン ¥5800 ETC	109

●11月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
14	1日	デジクロ	アトラス ¥4900予定／PZG	
15	1日	チェスマスター	アルトロン ¥6800予定／TBL	
16	1日	クーリースカンク	ヴィシット ¥2800／ACT	
17	1日	バーミン・キッズ	EAV ¥4800／PZG	
18	1日	The Tower BONUS edition	オープンブック9003 ¥6800／SLG	190
19	1日	セクシーパロディウス	コナミ ¥4800／STG	107
20	1日	競馬最勝の法則'96 vol2 GI－ROAD	シャングリ・ラ ¥6400／ETC	
21	1日	アークザラッドII	SCE ¥5800 RPG	26、27
22	1日	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "闇の扉"	ソニー・ミュージックエンタテインメント ¥6800 AVG	
23	1日	LULU	東北新社 ¥4800／ETC	109
24	8日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV ¥5800 AVG	
25	8日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800／SPG	
26	8日	3Dレミングス	SCEI ¥5800／PZG	
27	8日	WIPEOUT XL	SCEI ¥5800予定／RCG	
28	8日	TECMO SUPER BOWL	テクモ ¥6800／SPG	
29	8日	ナムコミュージアムVOL. 4	ナムコ ¥5800／ETC	
30	8日	それいけ×ココロジー ～心（ハート）が教える 恋・結婚・人生～	ポリグラム ¥5800／ETC	
31	15日	タイム コマンドー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
32	15日	BELTLOGGER9	GENKI ¥6300／STG	
33	15日	ぷよぷよ通 決定盤	コンパイル ¥4800／PZG	94
34	15日	Twisted Metal	SCEI ¥5800予定／ACT	
35	15日	BIG CHALLENGE GOLF	バップ ¥5800 SPG	
36	15日	拳聖～キング・オブ・ボクシング～	ビクターソフト ¥5800／SPG	
37	15日	はるかぜ戦隊Vフォース	ビング ¥5800／SLG	
38	22日	怪獣戦記	プロデュース ¥5800／SLG	
39	22日	ぐっすんぱらだいす	アイレム ¥5800 ACT	
40	22日	SIDEWINDER USA	アスミック ¥2800／(BEST)STG	
41	22日	FIST	イマジニア ¥6800／対戦ACT	
42	22日	HARDBALL5	エス・ピー・エス ¥5800／SPG	
43	22日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97	コナミ ¥5800予定／SPG	
44	22日	ステークスウィナー～GI完全制覇への道	ザウルス ¥5800／SPG	
45	22日	AIRGRAVE（エア・グレイブ）	サントス ¥5800 STG	193
46	22日	戦闘国家 エアランドバトル	SCE ¥2800／(BEST)SLG	
47	22日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝	トミー ¥2800／(BEST)SPG	
48	22日	タクラマカン～敦煌傳奇とんこうでんき～	ハドソン ¥6800 PZG	
49	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ ¥2800／(BEST)STG	
50	22日	エターナルメロディ	メディアワークス ¥5800 SLG	72
51	29日	テーマパーク	EAV ¥2800／(BEST)SLG	
52	29日	DESERTED ISLAND	KSS ¥5800／SLG	
53	29日	麻雀大会II Special	光栄 ¥6800／TBL	
54	29日	金田一少年の事件簿 悲報島新たなる惨劇	講談社 ¥5800／AVG	195
55	29日	NBAパワーダンカーズ2	コナミ ¥5800予定／SPG	
56	29日	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～維新激闘編～	SCE ¥5800／対戦ACT	
57	29日	シミュレーションズー	ソフトバンク ¥5800予定 SLG	
58	29日	探偵神宮寺三郎 ～未完のルポ～	データイースト ¥5800 AVG	
59	29日	第4次スーパーロボット大戦S	バンプレスト ¥2800／(BEST)SLG	
60	29日	クラシックロード	ビクターソフト ¥2800／(BEST)SLG	
61	上旬	SUPER FOOTBALL CHAMP	タイトー ¥5800／SPG	
62	下旬	AZITO－アジトー（仮）	アステック21 ¥5800／SLG	
63	下旬	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	イマジニア ¥13800／SLG	
64	下旬	スターファイター3000	イマジニア ¥5800／STG	
65	下旬	TFX	イマジニア ¥6800／STG	
66	下旬	GOII Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ ¥6800／TBL	
67	11月	シムシティ2000	アートディンク ¥5800予定／SLG	
68	11月	WORMS	アイマックス ¥5800予定／SLG	
69	11月	Not Treasure Hunter	アクティアート ¥5800予定／AVG	193
70	11月	ボイスパラダイス エクセラ	アスク講談社 ¥6800／AVG	
71	11月	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／SPG	
72	11月	皇龍三国演義（仮）	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	
73	11月	パンツァー・ジェネラル	エクシングエンタテイメント ¥5800予定／SLG	
74	11月	V－TENNIS2	トンキンハウス ¥5800／SPG	
75	11月	actua GOLF	ナグザット ¥5800／SPG	
76	11月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
77	11月	ズーブ	メディアクエスト ¥4800予定／PZG	
78	11月	ブルーフォレスト物語～風の封印～	ライトスタッフ ¥5800／RPG	

●秋予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
79	秋	T・BREAK	エフツウ ¥3980予定／PZG	
80	秋	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ ¥5800／RPG	
81	秋	東方珍遊記 はーふりんぐ・はーつ!!	ナグザット ¥6800／AVG	
82	秋	ホタル	パイオニアLDC 未定／ACT	
83	秋	ZXE－D LEGEND OF PLASMATLITE	バンダイ ¥19800／対戦ACT	
84	秋	エクスヒュームド（仮）	BMGビクター 未定／ACT	
85	秋	ジョッキーゼロ	ライトスタッフ ¥5800／RCG	109

●12月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
86	3日	レイジレーサー	ナムコ ¥5800／RCG	36
87	6日	エクストラブライト	アスキー ¥5800／STG	
88	6日	ガボールスクリーン	アンティノスレコード ¥3200／ETC	
89	6日	ファーストクィーンIV	呉ソフトウェア工房 ¥5800／S・RPG	
90	6日	キッドクラウンのクレイジーチェイス2 LOVELOVEハニー争奪戦	ケムコ ¥5800／ACT	
91	6日	PIT BALL	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SPG	195
92	6日	Jewels of the Oracle オラクルの宝石	サンソフト ¥5980／PZG	
93	6日	クラッシュ・バンディクー	SCE ¥4800予定／ACT	
94	6日	DEPTH	SCE ¥4800／ETC	
95	6日	ハーミィホッパーヘッド スクラップパニック	SCE ¥2800／(BESTfF)ACT	
96	6日	パラッパラッパー	SCE ¥4800予定／ACT	
97	6日	チョロQ Ver.1.02	タカラ ¥2800／(BESTfF)RCG	
98	6日	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22	バンダイ ¥2800／(BESTfF)対戦ACT	
99	13日	トゥルー・ラブストーリー	アスキー ¥5800／SLG	
100	13日	HEAVEN'S GATE ヘヴンズゲート	アトラス ¥5800予定／対戦ACT	189
101	13日	スピードキング	コナミ ¥5800予定／RCG	
102	13日	ペブルビーチの波濤PLUS	ソフトバンク ¥5800／SPG	
103	13日	新スーパーロボット大戦	バンプレスト ¥6800予定／S・RPG	20
104	13日	DARIUS外伝	ベック ¥5800予定／STG	
105	17日	ロックマン8 メタル ヒーローズ	カプコン ¥5800／ACT	
106	20日	スーパーライブスタジアム	[illegible] ¥58[illegible] SPG	66
107	20日	プロロジック麻雀 牌神	[illegible] ¥58[illegible]／TBL	66
108	20日	3Dシューティングツクール	アスキー 未定／ETC	
109	20日	ガレオス	アトラス ¥5800予定／STG	
110	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK ¥5800／対戦ACT	
111	20日	ありす イン サイバーランド	グラムス ¥5800／AVG	90
112	20日	永世名人II	コナミ ¥5300／TBL	
113	20日	実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～	コナミ ¥4800予定／STG	
114	20日	ライトニングレジェンド	コナミ ¥5800／対戦ACT	38
115	20日	里見の謎	サンテックジャパン ¥5800予定／RPG	
116	20日	ブシドーブレード	スクウェア ¥5800／対戦ACT	192
117	20日	ワイルドアームズ	SCE ¥5800予定／RPG	
118	20日	ソウルエッジ	ナムコ ¥5800／対戦ACT	192
119	20日	ソウルエッジ（限定版）	ナムコ ¥9800／対戦ACT	
120	20日	m～君を伝えて	ネクサスインターラクト ¥5800予定／SLG	
121	20日	魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth	パイオニアLDC ¥6800／AVG	
122	20日	STAR WARS REBEL ASSULT II	BPS ¥5800／STG	
123	20日	恐怖新聞	ユタカ ¥5800予定／AVG	
124	27日	きゅー爆っく!!	アクティビジョン・ジャパン ¥5800予定／PZG	
125	27日	BLOODY BRIDE いまどきのバンパイア	アトラス ¥6800予定／SLG	
126	27日	大航海時代II	光栄 ¥6800／SLG	
127	上旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント ¥5800／対戦ACT	
128	上旬	らんま1／2 バトル・ルネッサンス	小学館プロダクション ¥6800予定／対戦ACT	
129	中旬	新SD戦国伝 機動武者大戦	バンダイ ¥5800予定／S・RPG	
130	中旬	新SD戦国伝 機動武者大戦（限定版）	バンダイ ¥6800予定／S・RPG	
131	12月	ToPoLo（トポロ）	アートディンク ¥5800／ETC	
132	12月	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
133	12月	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ACT	
134	12月	もうぢゃ	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／PZG	
135	12月	ダイ・ハード トリロジー	EAV 未定／ETC	
136	12月	ぐーちょDEパーク ～テーマパークものがたり～	EAV ¥5800／ETC	
137	12月	スーパーパズルファイターIIX	カプコン ¥5800／PZG	
138	12月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン ¥5800予定／対戦ACT	
139	12月	くるくるぱにっく	クールキッズ ¥2800／PZG	
140	12月	Virtual Gallop 騎手道 ～南井克巳～（通常版）	サンソフト ¥6300／ACT	
141	12月	Virtual Gallop 騎手道 ～南井克巳～（限定版）	サンソフト ¥6800／ACT	
142	12月	BASTARD!! －虚ろなる神々の器－	集英社・セタBASTARD!!製作委員会 ¥6800／RPG	
143	12月	GREAT PEAK ～蒼天の白き神の座～（仮）	SCE 未定／SPG	
144	12月	NHL FACE OFF（仮称）	SCEI 未定／SPG	
145	12月	Formula1	SCEI 未定／RCG	
146	12月	PRIMAL RAGE	タイムワーナーインタラクティブ ¥5800予定／対戦ACT	
147	12月	DX億万長者ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
148	12月	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ ¥5800／TBL	
149	12月	闘神伝3	タカラ ¥5800／対戦ACT	32
150	12月	新日本プロレスリング 闘魂烈伝2	トミー ¥5800／SPG	
151	12月	黄昏のオード ～ODE TO THE SUNSET ERA	トンキンハウス ¥5800／RPG	
152	12月	ロジック麻雀 創龍（仮）	日本一ソフトウェア 未定／TBL	
153	12月	ゼイラムゾーン	バンプレスト ¥5800／ACT	188
154	12月	ドラゴンナイト4	バンプレスト ¥6800予定／SLG	86
155	12月	BURNING ROAD	ビック東海 ¥5800／RCG	
156	12月	クロックタワー2	ヒューマン 未定／AVG	
157	12月	首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ～ドリフトキングへの道	メディアクエスト ¥5800予定／RCG	
158	12月	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト ¥5800予定／ETC	
159	12月	STREET RACER EXTRA	UBIソフト ¥5800／RCG	

●96年内予定のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
160	年内	名探偵スチールウッド	アイティアファクトリー ¥5800／AVG	
161	年内	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント ¥5800／ACT	
162	年内	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ 未定／RPG	
163	年内	ホームドクター	サクセス 未定／ETC	
164	年内	PAL［神犬伝説］	東映ビデオ／東北新社 ¥6800予定／RPG	
165	年内	タイブレーク	バディ 未定／SPG	
166	年内	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ 未定／RPG	

●97年1月発売のソフト

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
167	10日	ルパン三世 カリオストロの城-再会-	アスミック、東北新社 ¥6800／AVG	
168	10日	同級生麻雀	アローマ ¥6800予定／TBL	193
169	10日	同級生麻雀（限定版）	アローマ ¥7800予定／TBL	
170	10日	RacinGroovy	サミー ¥5800／RCG	
171	10日	ゲームの達人2	サンソフト ¥8900／TBL	
172	10日	ロードランナー エクストラ	パトラ ¥4800／ACT	
173	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック ¥5800／SLG	
174	17日	上海 Great Moments	サンソフト ¥6500 PZG	

●ジャンルの表記 ACT／アクション 対戦ACT／対戦格闘アクション STG／シューティング SLG／シミュレーション RPG／ロールプレイング A・RPG／アクション・ロールプレイング S・RPG／シミュレーション・ロールプレイング RCG／レースゲーム PZG／パズル SPG／スポーツ AVG／アドベンチャー TBL／テーブル BEST／プレイステーション・ザ・ベスト BESTfF／プレイステーション・ザ・ベスト for Family ETC／その他

番号	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル	ページ
175	17日	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス 未定／PZG	18
176	24日	宝魔ハンターライム ペイントメーカー（仮）	アスミック ¥4900予定／AVG	
177	24日	3D競走馬育成シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ ¥5800／SLG	
178	31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア ¥6800予定／RPG	52
179	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE ¥4800／PZG	195
180	上旬	METAPHLIST	A．D．M 未定／???	
181	1月	STAR WARS DARK FORCES	BPS ¥5800／STG	
182	1月	ドラゴンハート	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
183	1月	シミュレーションRPGツクール	アスキー 未定／ETC	
184	1月	ダービージョッキーR	アスミック 未定／SLG	
185	1月	シティーブラボー！	アルトロン ¥6800予定／SLG	
186	1月	Base Ball Navigater	エンジェル ¥5800／SLG	
187	1月	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード ¥7800／TBL	
188	1月	三國志孔明伝	光栄 ¥7800／SLG	
189	1月	F-1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥6800／SLG	
190	1月	ぷるるん！シェイプUPガールズ（仮）	J・ウィング ¥5800予定／PZG	
191	1月	レイストーム	タイトー 未定／STG	186
192	1月	レイ・トレーサー	タイトー ¥5800／RCG	
193	1月	LOVE GAME'S ～わいわいテニス～	Tears ¥5800／SPG	
194	1月	クロス・ロマンス	日本物産 ¥6800／???	
195	1月	ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ ¥6800予定／AVG	193
196	1月	同級生2	バンプレスト ¥6800／SLG	82
197	1月	同級生2　EXTRABOX	バンプレスト ¥13800／SLG	
198	1月	トレジャーギア	未来ソフト 未定／RPG	
199	1月	X－COM　未知なる侵略者	メディアクエスト ¥5800／SLG	
200	1月	GUNSHIP	メディアクエスト ¥5800／ACT	
201	1月	Top Gun Fire at Will!	メディアクエスト ¥5800／ACT	
202	1月	ブルーフクラブ	ユタカ ¥5800予定／TBL	
●97年2月発売のソフト				
203	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム 未定／STG	185
204	14日	トゥーム・レイダース	ビクターソフト 未定／AVG	
205	中旬	ロッククライミング　未踏峰への挑戦	NETYOU（ネッチュー） 未定／SLG	
206	2月	JAMエクストリーム	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
207	2月	Space JAM（スペースジャム）	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
208	2月	WWF In Your House	アクレイムジャパン ¥5800／SPG	
209	2月	ドラえもん2 SOS！おとぎの国	エポック社 ¥5800／ACT	
210	2月	QueensRoad	エンジェル 未定／SLG	
211	2月	RESCUE　24Hour（仮）	CSCメディアート ¥5800予定／RCG	
212	2月	NFL　GAME DAY（仮称）	SCEI 未定／SPG	
213	2月	Destruction Derby　2	SCEI 未定／RCG	
214	2月	ルシファード	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800予定／RPG	16
215	2月	TILK～青い海から来た少女	TGL ¥5800／S・RPG	
216	2月	ファーランドストーリー（仮）	TGL 未定／S・RPG	
217	2月	まねき猫の小判EVOLUTION	TGL 未定／TBL	
218	2月	ガメラ2000	デジタルフロンティア 未定／???	
219	2月	HASHIRIYA　狼たちの伝説	日本物産 ¥6800／RCG	
220	2月	SDガンダムGWORLD（仮）	バンダイ ¥6800予定／対戦ACT	
221	2月	バトルバグス	バンタンインターナショナル ¥5800予定／SLG	
222	2月	エアーコマンダー	バンプレスト ¥5800予定／STG	
223	2月	THE GREAT BATTLEVI	バンプレスト ¥5800予定／ACT	
224	2月	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト ¥5800予定／AVG	12
225	2月	FEDA2 ～ホワイトサージ・ザ・プラトゥーン	YANOMAN GAMES 未定／S・RPG	
●冬予定のソフト				
226	冬	厄痛～呪いのゲェム～	アイディアファクトリー ¥5800／AVG	
227	冬	マイティヒット	アルトロン ¥5800予定／STG	
228	冬	スーパーパンコレクション	カプコン ¥5800予定／ACT	
229	冬	がんばれ森川君2号（仮）	SCE 未定／ETC	
230	冬	戦闘国家－改－	SCE 未定／SLG	
231	冬	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精	SCE ¥5800／SLG	78
232	冬	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE 未定／S・RPG	
233	冬	MLB　Pennant Race（仮）	SCEI ¥5800予定／SPG	
234	冬	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME ¥7800予定／AVG	
235	冬	ラグナキュール	SME ¥5800予定／RPG	
236	冬	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナーインタラクティブ 未定／ACT	
237	冬	シュレディンガーの猫	タカラ 未定／AVG	
238	冬	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ ¥6800／AVG	
239	冬	モンスターファーム	テクモ 未定／SLG	
240	冬	ウイングオーバー	パック・イン・ソフト 未定／STG	
241	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル ¥6800／STG	
●97年3月発売のソフト				
242	21日	STRESSLESS LESSON《れすれす》	マックスファイブ ¥4980／PZG	
243	上旬	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス ¥5800予定／???	
244	末	サガ フロンティア	スクウェア 未定／RPG	60
245	3月	タクティクスオウガ	アートディンク ¥5800／S・RPG	
246	3月	Jリーグ　エキサイトステージV1	エポック社 未定／SPG	
247	3月	バイオハザード2	カプコン 未定／AVG	30
248	3月	フィッシング甲子園II	キングレコード ¥6800／ETC	
249	3月	イバラード（仮）	システムサコム 未定／AVG	
250	3月	TOP of GUNDAM（仮）	バンダイ ¥6800予定／SLG	
251	3月	くるみミラクル	バンプレスト ¥5800／SLG	
252	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト ¥9800／STG	
●97年4月以降予定のソフト				
253	4月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ 未定／対戦ACT	
254	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス ¥5800／対戦ACT	
255	春	Neorude（ネオリュード）	テクノソフト 未定／RPG	187
256	春	クランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス 未定／RCG	66
257	春	アイアンマン／XO	アクレイムジャパン ¥5800／ACT	
258	春	THE CROW：CITY OF ANGELS（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／???	
259	春	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	アクレイムジャパン ¥5800／RCG	
260	春	MAGIC：THE GATHERING（仮）	アクレイムジャパン ¥5800／???	
261	春	30 in 1 対戦でゴー！	ヴィジット 未定／ETC	
262	春	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800／対戦ACT	
263	春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK 未定／RPG	
264	春	メタルスラッグ	SNK 未定／STG	
265	春	公開されなかった手記	オンデマンド ¥5800予定／AVG	
266	春	火竜娘－高悠璟－	ガスト 未定／AVG	
267	春	火竜娘－柳判官－	ガスト 未定／AVG	
268	春	首都高バトルR	元気 未定／RCG	
269	春	三國無双	光栄 未定／対戦ACT	
270	春	はじめの一歩	講談社 未定／???	
271	春	テストドライブ（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／RCG	
272	春	バブジー3D（仮）	ココナッツジャパンエンターテイメント 未定／ACT	
273	春	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ ¥5800予定／A・RPG	
274	春	パロウォーズ	コナミ ¥5800予定／SLG	
275	春	ゲーム天国	ジャレコ 未定／STG	
276	春	ZERO　DIVIDE2	ズーム 未定／対戦ACT	
277	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア 未定／S・RPG	
278	春	チョロQ2	タカラ ¥5800／RCG	191
279	春	覚悟のススメ	トミー ¥5800／対戦ACT	
280	春	バウンティーソード・ファースト	パイオニアLDC 未定／RPG	34
281	春	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC 未定／AVG	
282	春	西暦1999　～ファラオの復活～	BMGビクター ¥5800／ACT	
283	春	レガシー・オブ・ケイン（仮）	BMGビクター 未定／RPG	
284	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ ¥5800予定／A・RPG	
285	春	Shadow　Tower（仮）	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／RPG	
286	春	MELT～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン 未定／STG	
287	春	聖刻1092　操兵伝	ユタカ ¥5800予定／RPG	
288	夏	ドラゴンボールGT（仮）	バンダイ 未定／ACT	
289	夏	グランド・セフト・オート（仮）	BMGビクター 未定／RCG	
290	夏	ARMORED　CORE	フロム・ソフトウェア ¥5800予定／ACT	
291	97年	あかずの間	ヴィジット ¥5800／AVG	
292	97年	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット 未定／ETC	
293	97年	メタルギアソリッド	コナミ 未定／AVG	
294	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト ¥6800予定／SPG	
295	97年	フォトジェニック	サンソフト 未定／SLG	
296	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談	システムサコム ¥5800予定／AVG	
297	97年	リンダキューブアゲイン	SCE 未定／RPG	
298	97年	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J	メディアリング 未定／RCG	
299	97年	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト 未定／SLG	
●発売日未定のソフト				
300	未定	RPGツクール3	アスキー 未定／ETC	
301	未定	囲碁	アスキー ¥6800／TBL	
302	未定	ダービースタリオン（仮）	アスキー 未定／SLG	194
303	未定	ボイスファンタジア	アスク講談社 未定／AVG	
304	未定	峠MAX　最速ドリフトマスター	アトラス ¥5800予定／RCG	
305	未定	ナノテック　ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
306	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／ETC	
307	未定	ブラック　ドーン	ヴァージンインタラクティブ ¥5800／STG	
308	未定	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント ¥5800／SLG	
309	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK 未定／対戦ACT	
310	未定	ビューポイント	EAV ¥5800／STG	
311	未定	マジックカーペット	EAV ¥5800／SLG	
312	未定	ブレスオブファイアIII	カプコン 未定／RPG	
313	未定	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン 未定／対戦ACT	
314	未定	ロックマンX4	カプコン 未定／ACT	
315	未定	VIPER（仮）	ギャガ・コミュニケーションズ ¥5800／STG	
316	未定	QUANTUM GATE－悪夢の序章－	ギャガ・コミュニケーションズ 未定／AVG	
317	未定	クォヴァディス1	グラムス 未定／SLG	
318	未定	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ 未定／STG	
319	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン 未定／RCG	
320	未定	FENSER	サイバーテックデザイン 未定／SLG	
321	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン 未定／STG	
322	未定	アウトライブZERO（仮）	サンソフト 未定／RPG	
323	未定	ザウバー	スクウェア 未定／STG	
324	未定	オメガブースト	SCE 未定／STG	
325	未定	クライムクラッカーズ2	SCE 未定／RPG	
326	未定	世界地図の読み方'96（仮）	SCE 未定／ETC	
327	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE 未定／PZG	
328	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE 未定／TBL	
329	未定	ARENA（仮）	ソフトバンク 未定／RPG	
330	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク 未定／???	
331	未定	MKトリロジー	ソフトバンク 未定／???	
332	未定	エリア51	ソフトバンク 未定／???	
333	未定	ファイナルドゥーム	ソフトバンク 未定／ACT	
334	未定	ヘクセン	ソフトバンク 未定／???	
335	未定	ベドラム	ソフトバンク 未定／???	
336	未定	リターンファイヤー	ソフトバンク 未定／???	
337	未定	ロボトロンX	ソフトバンク 未定／???	
338	未定	コブラ・ザ・シューティング	タカラ ¥5800／STG	
339	未定	装甲騎兵ボトムズ	タカラ 未定／ACT	
340	未定	エースコンバット2	ナムコ 未定／STG	
341	未定	ガンバレット（仮）	ナムコ 未定／STG	
342	未定	子育てクイズ　マイエンジェル	ナムコ 未定／ETC	
343	未定	タイムクライシス（仮）	ナムコ 未定／STG	
344	未定	テイルズ　オブ　デスティニー	ナムコ 未定／RPG	
345	未定	フォーミュラサーカス	日本物産 ¥5800／RCG	
346	未定	Jump　KID（仮）	NEW 未定／ACT	
347	未定	NO　L2（仮）	パイオニアLDC 未定／ETC	
348	未定	NAGE LIBRE　－螺旋の相剋－	バリエ 未定／S・RPG	195
349	未定	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	バリエ 未定／TBL	
350	未定	地獄先生ぬ～べ～（仮）	バンダイ 未定／ETC	193
351	未定	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル 未定／対戦ACT	8
352	未定	銃夢（仮）	バンプレスト 未定／A・RPG	
353	未定	バトル オブ …（仮）	バンプレスト 未定／SLG	
354	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト ¥5800予定／AVG	
355	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ ¥5800／SLG	
356	未定	さるかにハムぞう	メディアワークス 未定／PZG	
357	未定	RAYMAN2	UBIソフト 未定／ACT	
358	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ 未定／SLG	

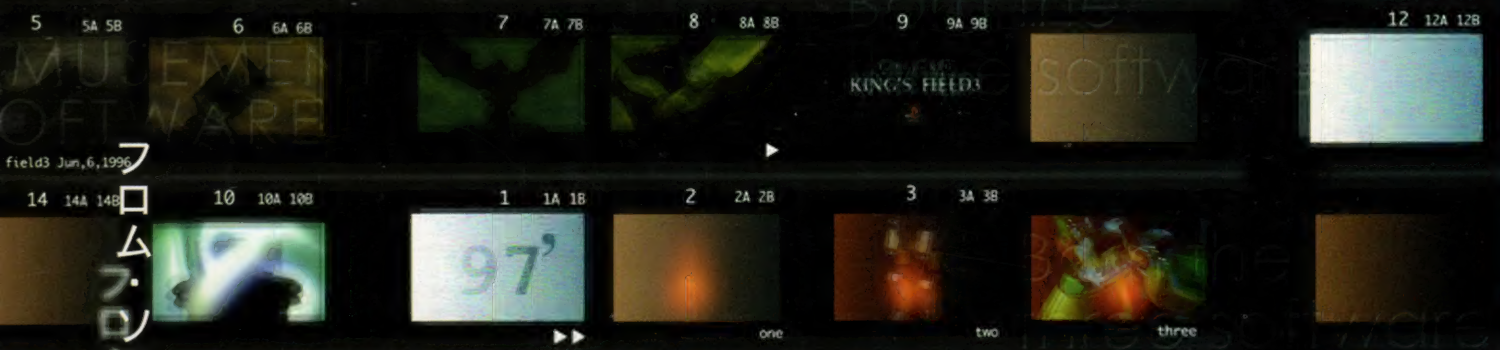
※緊急速報!!　『幻想水滸伝』が、11月20日、プレイステーション・ザ・ベストの1本として発売されます。価格は二八〇〇円です。

●赤い行のタイトルは、初登場のもの、青い行のタイトルは、プレイステーション・ザ・ベストです。価格はすべて税別表示です。

ブースでは
がいっぱい発表されます。
みんなであそびにきてね。
新作のソフト
至高のエナジー「プラチナオーラ」を
まとう乙女を探し出せ!!
吸血鬼一族である16歳の主人公は、
一人前になる為に人間界へ留学する。
そしてプラチナオーラを持つ少女を探しだし、
何とかその血液を持ち帰らなければならない。
人間の高校生となって、はたして意中の相手は見つかるのか?
いまどきのバンパイア
BLOODY BRIDE
プレイステーション専用ソフト
シミュレーションロマンス（1人用）
12月発売予定
予価6,800円（税抜）
©ATLUS./アストロビジョン 1996
イベントや
オリジナル・グッズ
など楽しさいっぱい!
パズル雑誌とゲームソフトが合体!
パズル雑誌で人気のナンバー・クロスワードを題材に本格ゲーム化!
難易度別に約240の問題を用意し、音やアニメがパズルを楽しく演
出します。廣済堂出版の雑誌「クロスワードハウス」とのタイアップ
による問題を解いて、景品応募に参加しよう!!
デジクロ
クロスワードハウス監修 デジタル・ナンバー・クロスワード
プレイステーション専用ソフト
パズルゲーム（1人用）
11月1日発売
価格4,900円（税抜）
©ATLUS/AI 1996
PlayStation
EXPO'96~97
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
［ご利用方法］1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー（7777#）を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝日除く インターネットアドレス //www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

こんどの、プレイステーシ
ヨンエキスポの、アトラス
PlayStation
とうげ・マックス
峠MAX
最速ドリフトマスター
峠を攻め落とし、
最強のドリフトマスターを目指せ。
峠道を舞台にしたレースをここに再現！
選択可能のマシンは約20種類！
1P・2P対戦やタイムアタックに加え、
ヒルクライム・レース形式のタイムトライアルも用意！
またキャラクターを盛り込んだ
ストーリー・モードも楽しめます。
●2P対戦可能　●ネジコン対応
プレイステーション専用ソフト
3Dレースゲーム（1~2人用）
1月発売予定
予価5,800円（税抜）
©ATLUS/CAVE 1995,1996
ガレオス
GALEOZ
最終機動兵器発動！
●フル・ポリゴン処理によるリアルな独特の世界観を表現。
●広大なフィールドでのホバーリング移動が、
他では味わえない臨場感を表現。
●アイテムによる武器変更や視点切り替えで
壮快感抜群の攻撃が可能。
プレイステーション専用ソフト
3Dシューティング（1人用）
12月発売予定
予価5,800円（税抜）
©ATLUS/PRE・STAGE
HEAVEN'S GATE
ヘブンズゲート
行き着く扉は天国？それとも地獄!?
●キャラクターアクションは「ジャパン・アクション・クラブ」による
動きをモーションキャプチャーにより再現。
●あらゆる組合わせの連続技が可能で、
自分だけのスペシャルコンボもできる。
●ソルパワーをフルチャージして必殺技を決めろ。
プレイステーション専用ソフト
ポリゴン格闘ゲーム（1~2人用）
12月発売予定
予価5,800円（税抜）
© ATLUS / RACDYM
※広告中のすべて画面は開発中のものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ　※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03（3235）7801
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

FROM SOFTWARE
ユーザーサポート/03.3320.6031(月～金/13：00～17：00)



フロム・ソフトウェアの進化論。

フロム・ソフトウェアは、プレイステーションでゲーム業界に初参入し、'94年にキングスフィールドを発売。
早くも翌'95年には「2」を、そして今年には「3」を発売することができました。
この「3」の発売までは1年1作品のペースで行っていた開発環境も、今ではより多くのソフトを提供していくための環境に整えつつあります。

現在、この環境において、来春発売を目標に新しい視点から制作を始めたNEW RPGを開発中。
また、来年夏発売を目標に新システムのメカシミュレーションゲームの開発も始まっています。そして、さらに冬には・・・と、新タイトルの研究開発が常に行える体制が出来ています。

常に進化する技術力。

これが新しいフロム・ソフトウェアの大きな目標です。

'97年春　魔界シミュレーター「SHADOW TOWER」
'97年夏　戦闘メカシミュレーター「ARMORED CORE」
※ PlayStasionEXPO '96－'97（11月1～4日）で初公開

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation プレイステーション Vol.33
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1996年11月8日発行(隔週金曜日発行)第2巻第21号通巻29号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円(本体価格476円)
T1024572110492

©Media Works 1996 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24572-11/8